

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN INTELEKTUAL SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV
SD N MARGOYASAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Citra Ayuningrum
11108241004

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH & SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
AGUSTUS 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Intelektual Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri Margoyasan Yogyakarta” yang disusun oleh Citra Ayuningrum, NIM 11108241004 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I


Fathurrohman, S. Pd./M. Pd.
NIP 19791014 200501 2 001

Yogyakarta, 14 Juli 2015

Pembimbing II


Unik Ambarwati, M. Pd.
NIP 19790615 200501 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya bersedia menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 24 Juli 2015

Penulis



Citra Ayuningrum

NIM 11108241004

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING* TERHADAP KETERAMPILAN INTELEKTUAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SD NEGERI MARGOYASAN YOGYAKARTA” yang disusun oleh Citra Ayuningrum, NIM 11108241004 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 6 Agustus 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Fathurrohman, M. Pd.	Ketua Penguji		11-08-2015
Ikhlasul Ardi N, M. Pd.	Sekretaris Penguji		11-08-2015
Suyantiningsih, M. Ed.	Penguji Utama		11-08-2015
Unik Ambarwati, M. Pd.	Penguji Pendamping		11-08-2015

13 AUG 2015

Yogyakarta,
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Sebagian orang mengatakan bahwa kecerdasanlah yang menghasilkan ilmuwan besar. Mereka salah, karakterlah yang melahirkannya” (Anonim)

“Semakin tinggi taraf kehidupan yang kita inginkan, semakin tinggi tuntutan kita untuk menjadi pribadi yang tinggi taraf moral dan kebajikannya bagi orang lain” (Mario Teguh)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, kedua orang tua, agama, tanah air dan almamaterku yang saya banggakan.

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
TERHADAP KETERAMPILAN INTELEKTUAL SISWA
PADA MATA PELAJARAN PKn DI KELAS IV
SD N MARGOYASAN YOGYAKARTA**

Oleh
Citra Ayuningrum
NIM 11108241004

ABSTRAK

Penelitian ini menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri Margoyasan Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen jenis *Quasi Experimental Design Type Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan menggunakan model *Problem Based Learning*, sedangkan kelompok kontrol menggunakan model yang biasa digunakan di kelas. Variabel penelitian ini terdiri atas variabel bebas yaitu model *Problem Based Learning* dan Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan intelektual siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA dan IVB SD Negeri Margoyasan yang berjumlah 33. Pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa lembar pengamatan. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan membandingkan nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di SD Negeri Margoyasan. Hal tersebut ditunjukkan melalui hasil perhitungan rata-rata skor *post-test* dimana rata-rata kelompok eksperimen sebesar 16 dengan kategori A lebih tinggi dari pada kelompok kontrol sebesar 14,63 dengan kategori B. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *Problem Based Learning* berpengaruh positif dalam mengembangkan keterampilan intelektual siswa dikarenakan pembelajaran *Problem Based Learning* membuat siswa belajar berpikir kritis melalui pemecahan masalah, berpendapat dan memberikan solusi.

Kata kunci: *Problem Based Learning, Keterampilan Intelektual, Pendidikan Kewarganegaraan.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan berkahNya sehingga skripsi yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Intelektual Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri Margoyasan Yogyakarta” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi diri sendiri dan orang lain. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa ridho Tuhan YME serta bantuan dari semua pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd., M. A.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Bapak Dr. Haryanto, M. Pd yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.
3. Ketua Jurusan PPSD, Ibu Hidayati, M. Hum yang telah memberikan pengarahan dalam pengambilan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Fathurrohman, S. Pd., M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi 1 yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Unik Ambarwati, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi 2 yang telah memberikan dorongan dan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Sri Rochadi M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik

7. Seluruh dosen PGSD FIP UNY yang telah membekali penulis dengan ilmu-ilmu yang bermanfaat.
8. Kepala Sekolah SD N Margoyasan, Bapak Jumiyo, S. Pd. yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
9. Semua pihak yang secara langsung dan tidak langsung membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis mengharap kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pribadi dan para pembaca.

Yogyakarta, 24 Juli 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Pendidikan Kewarganegaraan	8
B. Keterampilan Intelektual.....	9
C. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi	11
D. Kajian tentang Model <i>Problem Based Learning</i>	13
1. Pengertian Model Pembelajaran	13
2. Pengertian <i>Problem Based Learning</i>	14
3. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i>	15
4. Langkah-Langkah dalam <i>Problem Based Learning</i>	17

E. Penelitian Yang Relevan	21
F. Kerangka Berpikir	22
G. Hipotesis	24
H. Definisi Operasional	24

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian	25
B. Variabel Penelitian	26
1. Variabel Terikat	26
2. Variabel Bebas	27
C. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian	27
1. Waktu Penelitian	27
2. Tempat Penelitian	27
3. Subjek Penelitian	27
4. Kelompok Kontrol dan Eksperimen	28
D. Metode Pengumpulan Data	28
1. Observasi	28
2. Dokumentasi	29
E. Instrumen Penelitian	29
1. Lembar pengamatan keterampilan intelektual	30
2. Lembar pengamatan Problem Based Learning	33
F. Analisis Instrumen Penelitian	34
1. Uji Validitas Instrumen	34
G. Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian	37
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian	38
C. Uji Hipotesis Penelitian	54
D. Pembahasan Hasil Penelitian	55
E. Keterbatasan penelitian	61

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	63
---------------------	----

B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Unsur Keterampilan Intelektual	10
Tabel 2. Prosedur Pembelajaran Berdasarkan Masalah	18
Tabel 3. Langkah-Langkah <i>Problem Based Learning</i>	19
Tabel 4. Langkah-langkah <i>Problem Based Learning</i> Penelitian	20
Tabel 5. Distribusi Subjek Penelitian SD N Margoyasan	28
Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Keterampilan Intelektual Siswa dengan Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i>	31
Tabel 7. Kisi-kisi lembar pengamatan aktifitas guru saat pembelajaran dengan menggunakan model <i>Problem Based Learning</i>	33
Tabel 8. Pengkategorian Lembar Pengamatan Keterampilan Intelektual Siswa	36
Tabel 9. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol .	40
Tabel 10. Hasil <i>pre-test</i> kelompok eksperimen dan kontrol	41
Tabel 11. Hasil Observasi Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	44
Tabel 12. Hasil Observasi Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	46
Tabel 13. Hasil Observasi Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	47
Tabel 14. Hasil <i>Post-Test</i> Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	49
Tabel 15. Perbandingan Rata-rata Keterampilan Intelektual Kelompok Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	51
Tabel 16. Data hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i> Keterampilan Intelektual Siswa	53

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. <i>Nonequivalent Control Group Design</i>	26
Gambar 2. Rumus <i>Mean</i>	35
Gambar 3. Diagram batang hasil <i>pre test</i> kelompok eksperimen dan kontrol.....	43
Gambar 4. Diagram batang hasil <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kontrol.....	50
Gambar 5. Diagram Batang perbandingan rata-rata hasil keterampilan intelektual siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol	53
Gambar 6. Diagram batang hasil pre-test dan post-test keterampilan intelektual	54

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. RPP Kelompok Eksperimen	67
Lampiran 2. RPP Kelompok Kontrol	92
Lampiran 3. Dokumentasi Foto Kelompok Eksperimen.....	114
Lampiran 4. Dokumentasi Foto Kelompok Kontrol.....	116
Lampiran 5. Lembar Pengamatan Keterampilan Intelektual.....	117
Lampiran 6. Lembar Pengamatan Model <i>Problem Based Learning</i>	120
Lampiran 7. Hasil Perhitungan Rata-Rata Skor Pre-test dan Post-Test Kelompok Eksperimen.....	122
Lampiran 8. Hasil Perhitungan Rata-Rata Skor Pre-test dan Post-Test Kelompok Kontrol	124
Lampiran 9. Surat-surat	126
Lampiran 10. Evaluasi Siswa	127

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian dari kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu pondasi penting dalam peningkatan mutu hidup manusia yang tidak dapat lepas dari kehidupan. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam mencapai tujuan pendidikan tersebut, salah satunya dilakukan melalui pembelajaran di kelas. Salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Kewarganegaraan atau PKn. Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan watak/karakter warga negara yang mampu memahami dan melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara yang baik, cerdas, dan terampil sesuai amanat yang tertuang dalam Pancasila dan UUD 1945.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang sering mengalami perubahan nama dengan cepat karena mata pelajaran tersebut memang rentan terhadap perubahan politik. Hal ini menunjukkan pentingnya pembelajaran PKn yang dapat membekali siswa keterampilan menjadi warga negara yang baik. Keterampilan siswa dalam Pendidikan Kewarganegaraan adalah *Civic Skills*. Menurut Bronson (Sunarso, 2008: 14)

Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan agar pengetahuan yang diperoleh menjadi sesuatu yang bermakna karena dapat dimanfaatkan dalam menghadapi masalah kehidupan berbangsa dan bernegara.

Menurut Sunarso (2008: 14) *Civic Skills* meliputi keterampilan intelektual (*Intellectual skills*) dan keterampilan berpartisipasi (*participatory skills*). Keterampilan intelektual yang terpenting bagi terbentuknya warga negara yang berwawasan luas, efektif, dan bertanggung jawab antara lain adalah keterampilan berpikir kritis. Keterampilan berpikir kritis meliputi keterampilan mengidentifikasi, menggambarkan/ mendeskripsikan, menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi, menentukan dan mempertahankan pendapat yang berkenaan dengan masalah-masalah publik. Sedangkan keterampilan partisipasi meliputi keterampilan berinteraksi, memantau, dan mempengaruhi. Dalam pembelajaran di kelas siswa belajar melalui melihat masalah di sekitarnya, memberikan pendapatnya tentang masalah tersebut, dan memberikan solusi dengan berpendapat. Dengan demikian siswa belajar berpikir kritis dan mengembangkan keterampilan intelektualnya.

Berdasarkan hasil pengamatan yang didapat dari observasi di SD N Margoyasan pada tanggal 12 Februari 2015 dan 10 April 2015, pada pembelajaran PKn siswa masih terlihat kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pembelajaran kurang mengembangkan keterampilan intelektual siswa seperti kemampuan siswa dalam menganalisis serta merespon terhadap berbagai persoalan yang menyangkut dalam materi mata pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan masih kurang. Ada kecenderungan ketidak tertarikan siswa pada pelajaran PKn yang dianggap sebagai pelajaran yang hanya mementingkan hapalan, kurang menekankan aspek penalaran sehingga menyebabkan rendahnya partisipasi serta kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah kurang. Saat pembelajaran di kelas, siswa jarang mau menyampaikan pendapatnya sehingga partisipasi siswa kurang.

Keberhasilan pembelajaran di kelas dapat dilihat dari dua sisi. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran atau puncak proses belajar. Keberhasilan dalam pembelajaran PKn salah satunya terletak pada penggunaan metode atau model pembelajaran. Banyaknya model atau strategi pembelajaran yang dikembangkan para pakar tidaklah berarti pengajar menerapkan semuanya untuk setiap pembelajaran karena tidak semua model cocok untuk setiap topik atau mata pelajaran.

Dari masalah-masalah yang dikemukakan diatas, perlu dicari model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif berpikir terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi harus berpusat pada siswa (*focus on learners*). Pembelajaran yang dapat melatih siswa memecahkan masalah akan memberikan pembelajaran dan pengalaman belajar yang relevan dan kontekstual dalam kehidupan nyata dan mengembangkan mental yang kaya dan kuat pada siswa. Guru perlu mencari strategi atau model yang cocok untuk

topik yang akan diajarkan sehingga pengetahuan dapat tersampaikan secara sistematis dan menyenangkan.

Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran PKn SD adalah *Problem Based Learning* (PBL). *Problem Based Learning* yaitu pembelajaran berbasis masalah dimana masalah yang dikaji secara nyata dekat dengan kehidupan siswa. Menurut Ratumanan (Trianto, 2010: 92) *Problem Based Learning* membantu siswa memperoleh informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuannya sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis masalah memerlukan satu masalah untuk dipecahkan dan untuk siswa yang tidak berpengalaman, masalah-masalah akan paling efektif jika masalah tersebut konkret dan dekat dengan keseharian. Model *Problem Based Learning* dirancang untuk melatih siswa berpikir kritis. Menurut Bruner (Trianto, 2010: 91) bahwa jika siswa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya maka akan menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Ibrahim dan Nur (Trianto, 2010: 96) mengatakan bahwa *Problem Based Learning* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual. Dalam model ini guru berperan sebagai penyaji masalah, mengadakan dialog, memberi fasilitas, memberikan dorongan yang dapat meningkatkan keterampilan intelektual peserta didik. Model ini tidak hanya melatih siswa untuk berpikir secara kritis

tapi juga mengajak siswa untuk menganalisis nilai- nilai yang muncul dalam berbagai isu atau permasalahan yang diajukan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model *Problem Based Learning* Terhadap Keterampilan Intelektual Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri Margoyasan Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Dalam penelitian ini dapat dikemukakan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih rendah.
2. Aktifitas belajar siswa di kelas IV SD N Margoyasan Yogyakarta pada mata pelajaran PKn masih rendah.
3. Pembelajaran kurang mengembangkan keterampilan intelektual siswa.
4. Pembelajaran kurang mengembangkan kemampuan analisis terhadap masalah sehari-hari yang berhubungan dengan Pendidikan Kewarganegaraan.
5. Siswa jarang mau menyampaikan pendapatnya seperti jarang bertanya kepada guru, tidak menyampaikan pendapatnya saat diberikan kesempatan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, untuk lebih memfokuskan permasalahan tersebut maka peneliti membatasi masalah penelitian ini terhadap kurang dikembangkannya keterampilan intelektual

siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV SD Negeri Margoyasan Yogyakarta Tahun 2014/2015.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: Adakah pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD N Margoyasan?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual pada mata pelajaran PKn siswa di kelas IV SD N Margoyasan.

F. Manfaat penelitian

Setelah penelitian dilaksanakan, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara praktis maupun teoritis.

a. Manfaat teoritis

1. Pengujian manfaat model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual khususnya di Sekolah Dasar.
2. Untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan khususnya dalam hal model-model pembelajaran.
3. Sebagai dasar untuk mengadakan penelitian-penelitian lebih lanjut bagi peneliti lain.

b. Manfaat praktis

1. Bagi Guru, sebagai panduan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran yang bervariasi seperti *Problem Based Learning* dalam rangka peningkatan prestasi belajar siswa dan ketampilan intelektual siswa.
2. Bagi siswa, untuk lebih meningkatkan minat dan prestasi belajarnya agar dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pendidikan Kewarganegaraan

Berdasarkan Depdiknas (2007) Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat *multidimensional*. Menurut Sunarso (2008: 1) Pendidikan Kewarganegaraan (*Civic Education*) merupakan salah satu ilmu yang mengemban misi nasional untuk mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia melalui koridor “*value-based education*”. Sedangkan menurut Abdul Azis (2002: 3) menjabarkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan adalah program pendidikan yang berlandaskan nilai Pancasila sebagai wahana untuk mengembangkan nilai luhur dan moral yang berakar dari budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari.

Menurut Bronson (Sunarso, 2008: 14) Pendidikan Kewarganegaraan harus memenuhi tiga aspek yaitu :

a. Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*)

Merupakan materi yang harus diketahui warga negara. Contoh: Hak dan Kewajiban, sistem politik, demokrasi, dan lain-lain.

b. Keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*)

Merupakan keterampilan yang dikembangkan dari pengetahuan kewarganegaraan agar pengetahuan yang diperoleh dapat dimanfaatkan untuk menghadapi masalah kehidupan bangsa. *Civic skills* mencakup *intellektual skill* (keterampilan intelektual) dan *participan skill* (keterampilan partisipasi).

c. Karakter kewarganegaraan (*civic dispositions*)

Merupakan sifat-sifat yang harus dimiliki setiap warga negara demi kepentingan bangsa dan negara.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah bidang kajian yang memiliki visi dan misi untuk membentuk karakter bangsa dan menerapkan pembelajaran nilai dan moral. Pendidikan Kewarganegaraan harus memenuhi tiga aspek yaitu *civic knowledge*, *civic skills* dan *civic disposition*. Sehingga melalui pendidikan kewarganegaraan dapat membentuk warga negara yang berpengetahuan, berketerampilan intelektual, mampu berpartisipasi dan memiliki karakter yang kuat sehingga menjadi warga negara yang cerdas.

B. Keterampilan Kewarganegaraan: Komponen Keterampilan Intelektual

Menurut Winataputra (Hadian, 2009: 40) memaparkan Keterampilan intelektual (*intellectual skill*), terdiri atas:

- a. Mengemukakan pikiran secara lisan dan atau tulisan dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar dengan penuh argumentasi dan rasa tanggung jawab sosial.
- b. Menganalisis masalah kemasyarakatan/ kewarganegaraan secara kritis.
- c. Mengambil keputusan individual dan atau kelompok secara cerdas dan bertanggung jawab.

Sedangkan menurut *Center for Civic Education* (1994). *National Standard for Civic and Government*, keterampilan intelektual terdiri dari beberapa indikator yang dijabarkan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Unsur Keterampilan Intelektual

Unsur Keterampilan Intelektual	
1. Mengidentifikasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Membedakan ▪ Mengelompokkan/mengklasifikasi ▪ Menentukan bahwa sesuatu itu asli
2. Menggambarkan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Memberikan uraian atau ilustrasi
3. Menjelaskan, (mengklarifikasi / menafsirkan), misalnya tentang:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sebab-sebab terjadinya suatu peristiwa; ▪ Makna dan pentingnya peristiwa atau ide; ▪ Alasan bertindak
4. Menganalisis, misalnya tentang kemampuan menguraikan:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Unsur – unsur atau komponen-komponen ide (gagasan), proses politik, institusi-institusi; ▪ Konsekuensi dari ide, proses politik, institusi – institusi; ▪ Memilah mana yang merupakan cara dengan tujuan, mana yang merupakan fakta dan pendapat; mana yang merupakan tanggungjawab pribadi dan mana yang merupakan tanggungjawab publik.
5. Mengevaluasi	<ul style="list-style-type: none"> ▪ menggunakan kriteria/standar untuk membuat keputusan tentang: kekuatan dan kelemahan issue/pendapat ▪ menciptakan pendapat baru.
6. Mengambil Pendapat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ dari hasil seleksi berbagai posisi ▪ membuat pilihan baru
7. Mempertahankan Pendapat	<ul style="list-style-type: none"> ▪ mengemukakan argumentasi berdasarkan asumsi atas posisi yang dipertahankan /diambil / dibela ▪ merespons posisi yang tidak disepakati.

Berdasarkan teori di atas, peneliti akan melakukan penelitian terkait keterampilan intelektual yang diadaptasi dari Winataputra dan *Center for Civic Education* yang mencakup antara lain:

a. Mengidentifikasi masalah

siswa mampu mengidentifikasi masalah yang ada.

b. Menjelaskan

Siswa mampu memberikan penjelasan tentang masalah yang ada, memberikan pengertian tentang materi yang dijelaskan

c. Menganalisis

Siswa memberikan analisis terhadap masalah, mencari sebab dan akibat serta berpikir untuk pemecahan masalah

d. Memberikan pendapat

siswa memberikan pendapat atas masalah yang ada dan pemecahannya

e. Mempertahankan pendapat

siswa saling menghargai pendapat antar siswa dan dapat mempertahankan pendapatnya.

C. Karakteristik Siswa Kelas Tinggi

Kelas IV merupakan kategori kelas tinggi. Syaiful Bahri (2002: 91) mengatakan bahwa masa kelas tinggi sekolah dasar mempunyai beberapa sifat khas sebagai berikut :

(1) adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret di lingkungan sekitar,

(2) amat realistis, ingin tahu tinggi dan ingin belajar,

(3) menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus,

- (4) pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikan sendiri,
- (5) pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah,
- (6) anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk bermain bersama-sama.
- (7) peran manusia idola sangat penting, pada umumnya orang tua dan kakak-kakaknya dianggap manusia idola yang sempurna, karena itu guru dianggap sebagai manusia yang serba tahu.

Menurut Piaget (Rita Eka, 2008: 106) masa kelas tinggi sekolah dasar memiliki ciri sebagai berikut:

- 1. Berpikir logis terhadap objek yang konkret
- 2. Mulai bersikap sosial
- 3. Mulai memperhatikan dan menerima pandangan orang lain
- 4. Dapat memecahkan masalah yang bersifat konkret
- 5. Mengerti perubahan-perubahan dan proses dari kejadian yang lebih kompleks serta hubungannya.

Dengan karakteristik siswa yang telah diuraikan seperti di atas, bahwa anak kelas tinggi senang terhadap masalah konkret yang ada di sekitarnya. Anak sudah mampu memberikan analisis serta memecahkan masalah. Guru dituntut untuk dapat mengemas perencanaan dan pengalaman belajar yang akan diberikan kepada siswa dengan baik, menyampaikan hal-hal yang ada di lingkungan sekitar kehidupan siswa sehari-hari, sehingga materi pelajaran

yang dipelajari tidak abstrak dan lebih bermakna bagi anak. Selain itu, siswa hendaknya diberi kesempatan untuk pro aktif dan mendapatkan pengalaman langsung baik secara individual maupun dalam kelompok.

D. Kajian tentang Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa (Aanurrahman, 2010: 141). Pengertian model pembelajaran juga dikemukakan oleh Sukanto (Trianto, 2011: 22) yaitu kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Richard Arends (Trianto, 2010: 51) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan, tahap-tahap, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah kerangka yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mengelola kelas. Guru dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan konteks yang diajarkan karena tidak semua model cocok diterapkan dalam setiap materi.

Model *Problem Based Learning* merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang mampu meningkatkan keaktifan siswa, berpikir kritis dan keterampilan intelektual. Tidak seperti model pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered*), model *Problem Based Learning*

merupakan model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*), sehingga model pembelajaran ini sangat tepat untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Pengertian *Problem Based Learning*

Problem Based Learning (PBL) adalah suatu model pembelajaran yang menghadapkan siswa pada permasalahan-permasalahan praktis sebagai pijakan dalam belajar atau dengan kata lain siswa belajar melalui permasalahan-permasalahan (Made Wena, 2010: 91). *Problem Based Learning* menurut Sugiyanto (2010: 91) adalah pembelajaran yang menyajikan masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk melakukan penyelidikan dan inkuiri. Trianto (2010: 152) mendefinisikan *Problem Based Learning* sebagai pembelajaran yang fokusnya tidak banyak pada apa yang dikerjakan siswa tetapi apa yang siswa pikirkan. *Problem Based Learning* menurut Dutch (Taufiq Amir, 2009: 21) merupakan metode instruksional yang menantang siswa agar “belajar untuk belajar”, bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai suatu konteks bagi siswa untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah, serta untuk memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Pembelajaran yang berpusat pada

siswa mempunyai tujuan agar siswa memiliki motivasi tinggi dan kemampuan belajar mandiri serta bertanggung jawab untuk selalu memperkaya dan mengembangkan ilmu pengetahuan, keterampilan dan sikap.

3. Karakteristik Model *Problem Based Learning*

Problem Based Learning memiliki beberapa karakteristik. Menurut Savio dan Hughes (Made Wena, 2011: 91) menyatakan bahwa model *Problem Based Learning* memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. belajar dimulai dengan satu masalah,
- b. memastikan bahwa masalah tersebut berhubungan dengan dunia nyata siswa,
- c. mengorganisasikan pelajaran seputar masalah, bukan seputar disiplin ilmu,
- d. memberikan tanggung jawab yang besar kepada siswa dalam membentuk dan menjalankan secara langsung proses belajar mereka sendiri,
- e. menggunakan kelompok kecil, dan
- f. menuntut siswa untuk mendemonstrasikan yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja.

Karakteristik model *Problem Based Learning* menurut Arends (Trianto, 2011: 93) adalah:

- a. pengajuan pertanyaan atau masalah
pembelajaran berdasarkan masalah mengorganisasikan pengajaran di sekitar pertanyaan dan masalah yang bermakna untuk siswa.
- b. berfokus pada keterkaitan antar disiplin

masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah dari banyak mata pelajaran.

c. penyelidikan autentik

mengharuskan siswa melakukan penyelidikan autentik untuk mencari penyelesaian nyata terhadap masalah nyata.

d. menghasilkan produk dan memamerkannya

siswa menghasilkan produk tertentu atau hasil karya siswa.

e. kolaborasi

siswa saling bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil.

Taufiq Amir (2009: 22) merangkum karakteristik *Problem Based Learning* sebagai berikut:

a. masalah digunakan sebagai awal pembelajaran

b. biasanya masalah yang digunakan merupakan masalah nyata yang disajikan secara mengambang (*ill-structured*)

c. memanfaatkan sumber pengetahuan yang bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta pengetahuan menjadi kunci penting

d. pembelajaran kolaboratif, komunikatif dan kooperatif. Pemelajar bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan dan melakukan presentasi.

Berdasarkan uraian di atas, tampak jelas bahwa pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* dimulai oleh adanya masalah yang dalam hal ini dapat dimunculkan oleh siswa maupun guru, kemudian siswa memperdalam pengetahuannya tentang apa yang mereka telah ketahui atau

apa yang perlu mereka ketahui untuk memecahkan masalah tersebut. Siswa dapat memilih masalah yang dianggap menarik untuk dipecahkan sehingga mereka terdorong berperan aktif dalam kegiatan belajar.

4. Langkah -Langkah dalam *Problem Based Learning*

Disamping memiliki karakteristik, model *Problem Based Learning* juga harus dilakukan dengan tahap-tahap tertentu. Menurut Fogarty (Made Wena 2010: 92) tahap-tahap *Problem Based Learning* yaitu (1) Menemukan masalah, (2) Mendefinisikan masalah, (3) Mengumpulkan fakta, (4) Menyusun hipotesis (dugaan sementara), (5) Melakukan penyelidikan, (6) Menyempurnakan permasalahan yang telah didefinisikan, (7) Menyimpulkan alternatif pemecahan masalah secara kolaboratif, (8) Melakukan pengujian hasil (solusi) pemecahan masalah.

Menurut Taufiq Amir (2009: 24-26) ada tujuh langkah dalam *Problem Based Learning*, yaitu (1) Mengklarifikasi istilah dan konsep yang belum jelas, (2) Merumuskan masalah, (3) Menganalisis masalah, (4) Menata gagasan dan secara sistematis menganalisisnya dengan dalam, (5) Memformulasikan tujuan pembelajaran, (6) Mencari informasi tambahan dari sumber lain (di luar diskusi kelompok), (7) Mensintesa (menggabungkan) dan menguji informasi baru dan membuat laporan.

Menurut Ibrahim dalam Trianto (2011: 98) dijelaskan bahwa pada model *Problem Based Learning* terdiri dari 5 (lima) langkah utama, yaitu dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Prosedur Pembelajaran Berdasarkan Masalah (Trianto, 2011: 98)

Langkah-langkah	Kegiatan Guru
Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan tujuan pembelajaran • Mengajukan fenomena atau cerita untuk memunculkan masalah • Mengarahkan pada pertanyaan atau masalah • Mendorong siswa mengekspresikan ide-ide secara terbuka • Memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah yang dipilih
Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu siswa menemukan konsep berdasar masalah • Mendorong keterbukaan, proses-proses demokrasi dan cara belajar siswa aktif • Menguji pemahaman siswa atas konsep yang ditemukan • Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasi tugas belajar yang berhubungan dengan masalah tersebut
Membimbing penyelidikan secara mandiri atau kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Mendorong siswa untuk mengumpulkan informasi yang sesuai • Melaksanakan eksperimen • Mendorong dialog, diskusi dengan teman • Membantu siswa merumuskan hipotesis • Membantu siswa dalam memberikan solusi
Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	<ul style="list-style-type: none"> • Membimbing siswa mengerjakan lembar kegiatan siswa (LKS) • Membimbing siswa menyajikan hasil kerja
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu siswa mengkaji ulang hasil pemecahan masalah • Memotivasi siswa untuk terlibat dalam pemecahan masalah • Mengevaluasi materi

Sedangkan menurut Sugiyanto (2010: 159-160) ada 5 (lima) tahapan dalam pembelajaran model *Problem Based Learning* :

Tabel 3. Langkah-Langkah *Problem Based Learning*

Fase	Perilaku Guru
Fase 1: memberikan orientasi tentang permasalahannya kepada siswa	Guru membahas tujuan pelajaran, mendeskripsikan dan memotivasi siswa untuk terlibat dalam kegiatan mengatasi masalah
Fase 2: mengorganisasikan siswa untuk meneliti	Guru membantu siswa untuk mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas-tugas belajar yang terkait dengan permasalahannya
Fase 3: membantu investigasi mandiri dan kelompok	Guru mendorong siswa untuk mendapatkan informasi yang tepat, melaksanakan eksperimen, dan mencari penjelasan dan solusi
Fase 4: mengembangkan dan mempresentasi hasil	Guru membantu siswa dalam merencanakan dan menyiapkan hasil-hasil yang tepat, seperti laporan, rekaman video, dan model-model dan membantu mereka untuk menyampaikan kepada orang lain.
Fase 5: menganalisis dan mengevaluasi proses mengatasi masalah	Guru membantu siswa untuk melakukan refleksi terhadap investigasinya dan proses-proses yang mereka gunakan

Berdasarkan beberapa teori dalam penelitian ini, peneliti mengacu terhadap langkah-langkah *Problem Based Learning* yang dikemukakan oleh

Ibrahim dalam Trianto. Langkah-langkah *Problem Based Learning* yang dilakukan peneliti sebagai berikut:

Tabel 4. Langkah-Langkah *Problem Based Learning* Penelitian

Langkah-langkah	Kegiatan Guru
Orientasi siswa pada masalah	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyampaikan masalah b. Guru memotivasi siswa pada masalah
Mengorganisasikan siswa untuk belajar	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, beranggotakan 4-5 siswa b. Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah c. Guru membimbing siswa memecahkan masalah
Membimbing penyelidikan secara mandiri atau kelompok	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan b. Guru membimbing jalannya diskusi
Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok b. Guru menjadi fasilitator ketika presentasi berlangsung c. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi
Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari b. Guru memberikan evaluasi

Langkah-langkah model *Problem Based Learning* dimulai dengan adanya masalah yang dekat dengan kehidupan siswa. Siswa secara berkelompok dapat melakukan penyelidikan dan melakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi. Dalam kelompok dilakukan curah pendapat untuk memecahkan masalah. Siswa memberikan pendapatnya serta antar siswa saling berdiskusi atau berpendapat.

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian mengenai model *Problem Based Learning* ini bukanlah penelitian yang pertama melainkan sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Peneliti melakukan penelitian mengenai model *Problem Based Learning* untuk mengetahui pengaruh penggunaan model tersebut terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas IV.

Peneliti yang pernah melakukan penelitian sebelumnya antara lain Sutrisni dkk dengan judul “Penerapan Model *Problem Based Learning* dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kuwarasan Tahun Ajaran 2013/2014”. Simpulan penelitian adalah model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan pembelajaran IPA tentang gaya pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kuwarasan.

Dalam penelitian lain Luvita Devi (2014) melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantu Jaring-Jaring Bongkar Pasang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD 2 Tumpangkrasak”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar, aktivitas belajar matematika siswa dan pengelolaan pembelajaran guru yang signifikan dari siklus I ke siklus II.

Keefektifan model *Problem Based Learning* juga dapat dilihat dari hasil penelitian yang dilakukan I G Supraptayana dkk (2014) dengan judul “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan

Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Di SD No.1 Jiningdalem”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa yaitu 50,57% (cukup aktif) pada siklus I menjadi 73,92% (aktif) pada siklus II, begitu juga ketuntasan hasil belajar siswa yaitu 66,66% (belum tuntas) pada siklus I menjadi 100% (tuntas) pada siklus II.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual siswa. Model tersebut diterapkan di kelas IV SD Margoyasan pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

F. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di kelas dikatakan berhasil jika mencapai kompetensi yang diharapkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan diperlukan berbagai macam faktor yang mendukung yaitu guru, siswa, kurikulum, media, model, strategi pembelajaran, lingkungan sekolah dan lain-lain. Dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar masih diterapkan model pembelajaran ceramah di kelas. Model pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pun masih sangat terbatas. Pembelajaran PKn seharusnya mampu menjadikan siswa mampu berpikir kritis terkait dengan masalah disekitarnya.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang berorientasi pada pembentukan watak atau karakter warga negara. Materi Pkn di sekolah dasar terkadang masih menjadi suatu hal yang menuntut siswa untuk berpikir abstrak sehingga diperlukan model pembelajaran yang lebih konkret dan dekat dengan lingkungan siswa sekolah dasar. Pembelajaran PKn yang terjadi di SD masih menekankan pada materi-materi yang terdapat di dalam buku dan belum memanfaatkan lingkungan dalam pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn adalah *Problem Based Learning*. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah model yang diterapkan guru dengan menggunakan masalah yang ada di sekitar kehidupan siswa untuk digunakan sebagai bahan atau sarana pembelajaran. Model *Problem Based Learning* menyajikan masalah-masalah autentik yang berhubungan dengan kehidupan siswa dan membebaskan siswa untuk belajar memecahkan masalah tersebut. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga keterampilan intelektual siswa akan meningkat.

Berdasarkan teori yang telah dipaparkan, peneliti akan meneliti pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis penelitian ini yaitu Penggunaan model *Problem Based Learning* berpengaruh terhadap keterampilan intelektual siswa kelas IV SD pada pembelajaran PKn.

H. Definisi Operasional

1. **Keterampilan Intelektual adalah** keterampilan mengidentifikasi masalah, menjelaskan, menganalisis, memberikan dan mempertahankan pendapat yang berkenaan dengan masalah-masalah publik.
2. **Pendidikan Kewarganegaraan adalah** mata pelajaran di sekolah dasar yang memberikan pembelajaran moral dan keterampilan kewarganegaraan. Penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran PKn materi globalisasi di kelas IV.
3. **Problem Based Learning adalah** sebuah model yang diterapkan guru dengan menggunakan masalah yang ada di sekitar kehidupan siswa untuk digunakan sebagai bahan atau sarana pembelajaran. Proses pembelajaran model *Problem Based Learning* diawali dengan observasi pada masalah, mengorganisasi siswa untuk belajar, penyelidikan secara individu atau kelompok, mengembangkan/menyajikan hasil kerja dan menganalisa proses pemecahan masalah.

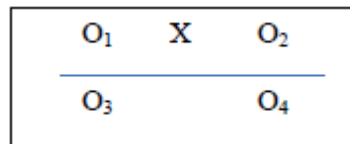
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimental jenis *Quasi Experimental Design* dengan menggunakan desain *Nonequivalent Control group Design*. *Quasi eksperimental* adalah suatu desain penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel dari luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono, 2010:14).

Penelitian ini termasuk jenis *quasi experimental design* karena tidak memungkinkan dilakukan penempatan kelompok mana yang mendapat perlakuan dan kelompok mana yang menjadi kelompok pengendali. Dengan kata lain pemilihan tiap responden untuk kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan melalui undian. Setelah kedua kelompok diperoleh, kedua kelompok itu diberi *pre-test* untuk mengetahui keadaan awal sebelum adanya perlakuan. Hasil kedua *pre-test* tersebut kemudian dibandingkan. Hasil pretest dikatakan baik jika tidak ada perbedaan yang signifikan diantara hasil *pre-test* kedua kelompok itu. Hal ini untuk mengetahui kesetaraan antara kedua kelompok tersebut. Sesudah diberikan perlakuan dilakukan *post-test*.

Menurut Sugiyono (2011: 118) desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design* dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. *Nonequivalent Control Group Design*

O₁ : *pre-test* kelompok yang mendapatkan *treatment*

O₂ : *post-test* kelompok yang mendapatkan *treatment*

O₃ : *pre-test* kelompok yang tidak mendapatkan *treatment*

O₄ : *post test* kelompok yang tidak mendapatkan *treatment*

X : *treatment* yang diberikan, yaitu model *Problem Based Learning*

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2011: 64). Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel terikat dan bebas.

1. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (Sugiyono 2011: 64). Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu keterampilan intelektual siswa kelas IV SD Negeri Margoyasan pada pembelajaran PKn.

2. Variabel Bebas

Variabel bebas menurut Sugiyono (2011: 64) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau yang menyebabkan timbulnya variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model *Problem Based Learning*.

C. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun ajaran 2014/2015 pada tanggal 5 Mei sampai 4 Juni 2015. Tahap pelaksanaan eksperimen yaitu tahap memberikan perlakuan dan mengumpulkan data baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Margoyasan yang berlokasi di Jalan Tamansiswa 4 RT 028/07 Gunung Ketur, Pakualaman, Yogyakarta. SD N Margoyasan dipilih peneliti sebagai tempat penelitian karena memiliki kelas paralel sehingga dapat mendukung penelitian yang dilaksanakan.

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah siswa Sekolah Dasar kelas IV di SD N Margoyasan. Pemilihan siswa kelas IV karena pada masa usia kelas ini siswa sudah mengerti perubahan-perubahan dan proses dari kejadian yang lebih kompleks serta hubungannya.

4. Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Dalam menentukan kelompok eksperimen dan kontrol peneliti melakukan undian kelas. Kelompok eksperimen adalah kelas IVA sedangkan kelas IV B sebagai kelompok kontrol.

Tabel 5. Distribusi Subjek Penelitian SD N Margoyasan

No	Kelas	Kelompok	Sampel
1	IV A	Eksperimen	17 siswa
2	IV B	Kontrol	16 Siswa

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data-data penelitian untuk menjawab permasalahan penelitian. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan:

1. Observasi

Observasi yaitu suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih, 2012: 220). Observasi dapat dilakukan menggunakan dua cara yaitu secara *partisipatif* atau *nonpartisipatif*. Dalam observasi partisipatif pengamat atau peneliti ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung. Dalam observasi nonpartisipatif pengamat atau peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan.

Kegiatan yang diamati dalam penelitian ini berupa cara guru mengajar, model yang digunakan dikelas, aktifitas selama siswa belajar, keterampilan intelektual siswa saat pembelajaran *Problem Based Learning*

saat proses pembelajaran, dan lain-lain. Observasi dalam penelitian ini menggunakan pedoman sebagai instrumen pengamatan untuk menggambarkan proses penggunaan model *Problem Based Learning* dan lembar pengamatan keterampilan intelektual siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh daftar nama dan jumlah siswa kelas IV SD Negeri Margoyasan, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) serta mendokumentasikan aktifitas siswa saat pembelajaran berlangsung. Menurut Riduwan (2011: 77) dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data yang relevan dengan penelitian.

Foto dokumentasi berfungsi untuk merekam berbagai kejadian penting dalam proses pembelajaran. Hasil lembar pengamatan keterampilan intelektual dan model *Problem Based Learning* digunakan sebagai bukti nyata dari proses pengumpulan data. RPP digunakan sebagai bukti nyata dari rancangan proses pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Riduwan 2011: 77). Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 101) *instrumen* penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti di dalam menggunakan metode pengumpulan data. Pemilihan satu jenis

metode penelitian kadang-kadang dapat memerlukan lebih dari satu jenis *instrumen*.

Langkah-langkah dalam penyusunan *instrumen* penelitian yang dikemukakan Suharsimi Arikunto (2005: 135):

- 1) Mengadakan identifikasi terhadap variabel-variabel yang ada di dalam rumusan judul penelitian atau yang tertera dalam problematika pendidikan.
- 2) Menjabarkan variabel menjadi sub atau bagian variabel.
- 3) Mencari indikator setiap sub atau bagian variabel.
- 4) Menderetkan deskriptor menjadi butir-butir instrumen.
- 5) Melengkapi *instrumen* dengan (pedoman atau instruksi) dan kata pengantar.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan berupa lembar pengamatan keterampilan intelektual siswa dan lembar pengamatan aktifitas guru menggunakan model *Problem Based Learning*. Berikut *instrumen* yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar Pengamatan Keterampilan Intelektual Siswa

Lembar pengamatan pada penelitian ini disusun untuk mengamati keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Peneliti membuat kisi-kisi lembar pengamatan dengan tujuan memberikan gambaran mengenai berbagai hal yang akan diamati. Berikut ini kisi-kisi *instrumen* lembar pengamatan keterampilan intelektual siswa.

Kisi Kisi Lembar Pengamatan

Tabel 6. Kisi-Kisi Lembar Pengamatan Keterampilan Intelektual Siswa dengan Menggunakan Model *Problem Based Learning*

No	Variabel	Indikator	Sub indikator	Butir
1	Keterampilan Intelektual siswa	a. Mengidentifikasi masalah <ul style="list-style-type: none"> siswa mampu mengidentifikasi masalah yang ada. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mengetahui masalah-masalah globalisasi yang ada di lingkungan seperti tentang perkembangan teknologi, gaya hidup, kebudayaan dan lain-lain 	1
		b. Menjelaskan <ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memberikan penjelasan tentang masalah yang ada 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa menjelaskan salah satu masalah globalisasi yang ada disekitarnya 	1
		c. Mnganalisis <ul style="list-style-type: none"> Siswa memberikan analisis terhadap masalah, 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu memberikan analisis terhadap masalah globalisasi yang ada disekitarnya 	1
		d. Memberikan pendapat <ul style="list-style-type: none"> siswa memberikan pendapat atas masalah yang ada dan pemecahannya 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa melalui berpendapat mampu memberikan solusi dari masalah globalisasi yang terjadi dilingkungan 	1

		e. Mempertahankan pendapat <ul style="list-style-type: none"> siswa dapat mempertahankan pendapatnya. 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mampu mempertahankan pendapatnya yang berbeda dengan temannya saat menyampaikan hasil diskusi 	1
--	--	--	---	---

2. Lembar Pengamatan Model *Problem Based Learning*

Berikut ini kisi-kisi *instrumen* lembar pengamatan keterampilan intelektual siswa dan lembar observasi pembelajaran *Problem Based Learning*.

Tabel 7. Kisi-kisi lembar pengamatan aktifitas guru saat pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning*

Indikator	Sub Indikator	Jumlah butir
Tahap 1 Observasi pada masalah	1. Menyampaikan masalah 2. Memotivasi siswa pada masalah	2
Tahap 2 Mengorganisasikan siswa untuk belajar	1. Membentuk kelompok 2. Membantu siswa mengidentifikasi masalah 3. Membimbing siswa mencari pemecahan masalah	3
Tahap 3 Membimbing penyelidikan	1. Membimbing penyelidikan 2. Membimbing pembuatan laporan kerja kelompok.	2
Tahap 4 Mengembangkan penyajian hasil kerja	1. Membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja 2. Fasilitator dalam presentasi 3. Memotivasi siswa agar aktif	3
Tahap 5 Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah	1. Menyimpulkan materi 2. Melakukan evaluasi	2

F. Analisis Instrumen Penelitian

Uji Validitas Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data terlebih dahulu dikonsultasikan kepada pakar untuk melihat apakah instrumen itu valid atau tidak. Menurut Sugiyono (2011: 121) Instrumen dikatakan valid jika dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen tersebut juga dapat memberikan gambaran tentang data secara benar sesuai dengan keadaan sesungguhnya. Pengujian validasi dalam penelitian ini dilakukan melalui pertimbangan dari ahli (*expert judgement*) yang dilakukan oleh Dosen Pembimbing Skripsi.

G. Teknik Analisis Data

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Margoyasan. Teknik analisis data yang digunakan oleh peneliti adalah menggunakan *mean*. *Mean* merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. *Mean* didapat dengan menjumlahkan data seluruh individu pada kelompok kemudian dibagi dengan jumlah individu yang ada pada kelompok tersebut (Sugiyono, 2007: 42).

Adapun rumus *mean* yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$Me = \frac{\sum Xi}{N}$$

Gambar 2. Rumus *Mean* (Sugiyono, 2007: 43)

Keterangan:

Me : *mean* (rata-rata)

\sum : *epsilon* (baca jumlah)

X_i : nilai X ke i sampai ke n

N : jumlah individu

Analisis yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membandingkan rata-rata skor hasil lembar pengamatan siswa pada kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perbandingan rata-rata skor tersebut diketahui apakah hasilnya dapat menjawab hipotesis yang diajukan atau tidak. Apabila nilai rata-rata skor lembar pengamatan siswa pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol maka hipotesis penelitian diterima. Namun apabila hasilnya sebaliknya, maka hipotesis penelitian yang diajukan ditolak.

Data yang telah terkumpul dan dianalisis selanjutnya dikategorikan menjadi beberapa kategori tertentu. Pengkategorian dimaksudkan untuk mempermudah penyajian data perbandingan perolehan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 192) mengungkapkan bahwa pengkategorian skor dilakukan dengan

membagi skor tertinggi menjadi jumlah kategori dan hasil yang diperoleh merupakan besar interval dalam kategori tersebut.

Instrumen lembar pengamatan yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 5 butir dengan skor maksimal tiap butir 4. Berdasarkan *instrumen* lembar pengamatan tersebut, skor tertinggi yang dapat diperoleh yaitu 20. Skor tersebut diperoleh dengan cara mengalikan jumlah keseluruhan butir *instrumen* dengan perolehan skor maksimal di tiap-tiap butirnya. Skor tertinggi yang didapatkan selanjutnya dibagi menjadi 4 kategori yaitu A (sangat baik), kategori B (baik), kategori C (cukup) dan kategori D (kurang). Hasil dari pembagian skor tertinggi yang telah didapat digunakan sebagai besar interval dalam setiap kategori. Berikut hasil pengkategorian skor lembar pengamatan yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 8. Pengkategorian Lembar Pengamatan Keterampilan Intelektual Siswa

No	$\sum \text{instrumen} = 5$, skor maksimal tiap butir <i>instrumen</i> = 4	
	Kategori	Interval skor
1	A (sangat baik)	16-20
2	B (baik)	11-15
3	C (cukup)	6-10
4	D (kurang)	1-5

Berdasarkan cara perhitungan pengkategorian skor Suharsimi Arikunto (2010: 192)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Margoyasan yang terletak di Jalan Tamansiswa Nomor 4, Kelurahan Gunung Ketur, Kecamatan Pakualaman, Kota Yogyakarta. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IVA yang berjumlah 17 peserta didik dan peserta didik kelas IVB yang berjumlah 16 peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Maka dari itu, peneliti melakukan undian dan diperoleh kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebagai kelas kontrol. Kelas IVA sebagai kelas eksperimen diberikan pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning*, sedangkan kelas IVB sebagai kelas kontrol diberikan pembelajaran dengan model konvensional seperti biasa yaitu ceramah, tanya jawab dan diskusi kelas.

Dalam penelitian ini, dua kelas yang digunakan sebagai kelompok eksperimen dan kontrol memiliki karakteristik yang hampir sama. Karakteristik itu nampak pada jumlah siswa di tiap kelas yang hampir sama, usia siswa yang hampir sama dan kemampuan awal siswa yang hampir sama. Kemampuan awal siswa diperoleh melalui hasil *pre test* yang dilakukan sebelum penelitian. Berdasarkan kesamaan karakteristik tersebut, peneliti menggunakan seluruh siswa kelas IV SD N Margoyasan sebagai subjek penelitian.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Hasil penelitian didapat dari data-data sebelum penelitian (*pre-test*) dan setelah penelitian (*post-test*) di kelas IV SD Negeri Margoyasan. Data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah data keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebelum dan sesudah *treatment* diberikan. Hal tersebut sesuai dengan penelitian ini yang membahas tentang pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri Margoyasan.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen berbentuk *Quasi Experimental Design type Nonequivalent Control Group Design* yang menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Penentuan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan cara diundi. Pengundian dilakukan dengan mengocok kertas yang telah diberi identitas dan dibentuk gulungan sebanyak dua gulungan. Kertas gulungan yang keluar dijadikan sebagai kelompok eksperimen sedangkan kertas gulungan yang tidak keluar dijadikan kelompok kontrol. Pengundian dilakukan untuk menghindari rasa subjektifitas dari peneliti. Setelah dilakukan pengundian, terpilihlah kelas IVA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IVB sebagai kelompok kontrol.

Pada penelitian ini, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol sebelumnya diberikan *pre-test* terlebih dahulu guna mengetahui keterampilan intelektual siswa sebelum *treatment* diberikan. *Pre-test*

dilakukan dengan melakukan pengamatan menggunakan pedoman lembar pengamatan keterampilan intelektual terhadap siswa di kelas kelompok eksperimen dan kontrol.

Setelah dilakukan *pre-test*, kelompok eksperimen diberikan *treatment*. Kelompok eksperimen diberikan *treatment* menggunakan model *Problem Based Learning* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* apapun artinya tetap menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar yaitu ceramah, tanya jawab atau diskusi kelas. *Treatment* yang berbeda diantara kedua kelompok tersebut dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh yang ditimbulkan terhadap keterampilan intelektual siswa.

Setelah diberikan *treatment*, kedua kelompok eksperimen dan kontrol diberikan *post-test* dengan mengamati kembali keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn. Berdasarkan hasil *post-test*, terdapat satu siswa yang mengalami penurunan skor dari skor *pre-test*nya. Hal itu dikarenakan siswa malu dalam berpendapat dengan temannya. Pada kelompok kontrol terdapat satu siswa yang tidak mengalami peningkatan dari kondisi *pre-test*nya karena siswa selalu bercanda dan melakukan perbincangan yang tidak sesuai dengan tema diskusi saat pembelajaran.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol perlu disajikan dalam tabel agar mudah dipahami. Berikut ini adalah rangkuman data hasil *pre-test* dan *post-test* keterampilan intelektual siswa

pada mata pelajaran PKn pada siswa kelas IVA dan kelas IVB yang disajikan dalam bentuk tabel 9.

Tabel 9. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

No	Nama siswa		Hasil Pre-Test		Hasil Post-Test	
	KE	KK	KE	KK	KE	KK
1	FD	IKS	6	7	14	16
2	AAS	SSA	9	11	18	14
3	HS	DN	9	9	16	14
4	IS	GF	8	11	16	14
5	IGDP	JV	12	11	15	15
6	NN	NH	11	12	16	13
7	OR	RAP	13	8	19	15
8	RTW	RK	11	13	14	18
9	ACP	WN	15	12	13	14
10	CK	AIF	14	10	15	17
11	SZ	AD	12	8	18	12
12	NP	APK	11	13	17	13
13	RPP	MANAA	12	12	18	13
14	RD	PR	11	12	14	14
15	TRP	PNMA	9	11	18	15
16	YDS	ARF	8	11	15	17
17	VAS		12		16	
Jumlah			183	171	272	234
Rata-rata skor			10,76	10,69	16	14,63
Skor tertinggi			15	13	19	18
Skor terendah			6	7	13	12

Keterangan :

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

Data perolehan skor hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selanjutnya dikategorikan menjadi 4 kategori, yaitu kategori A (sangat baik), kategori B (baik), kategori C (cukup), dan kategori D (kurang). Pengkategorian tersebut selanjutnya digunakan untuk menggambarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang disajikan

menggunakan diagram batang. Berikut dijelaskan secara lebih rinci mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

1. Hasil *Pre-test*

Pre-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan dengan cara melakukan pengamatan keterampilan intelektual kepada siswa. *Pre-test* kelompok eksperimen dilaksanakan pada tanggal 7 Mei 2015 dan diperoleh skor tertinggi sebesar 15, skor terendah sebesar 6 , serta rata-rata skor sebesar 10,76. *Pre-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada tanggal 5 Mei 2015 dan diperoleh skor tertinggi sebesar 13, skor terendah sebesar 7, dan rata-rata skor sebesar 10,69. Hasil *pre-test* pada kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada daftar tabel 10.

Tabel 10. Hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kontrol

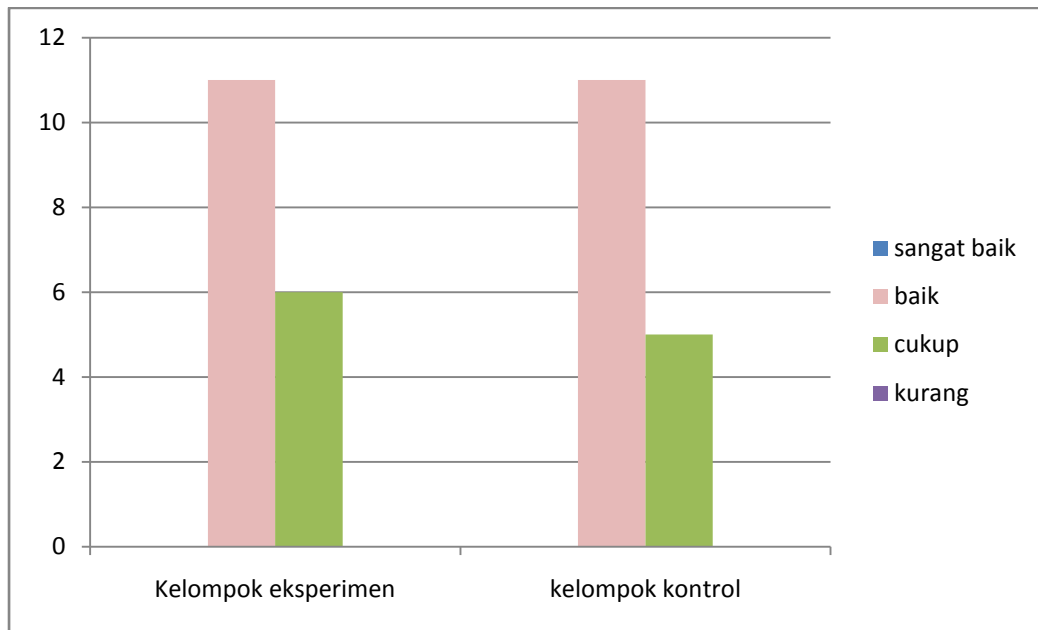
No	Nama siswa		Hasil <i>Pre-Test</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	FD	IKS	6	7
2	AAS	SSA	9	11
3	HS	DN	9	9
4	IS	GF	8	11
5	IGDP	JV	12	11
6	NN	NH	11	12
7	OR	RAP	13	8
8	RTW	RK	11	13
9	ACP	WN	15	12
10	CK	AIF	14	10
11	SZ	AD	12	8
12	NP	APK	11	13
13	RPP	MANAA	12	12
14	RD	PR	11	12
15	TRP	PNMA	9	11
16	YDS	ARF	8	11
17	VAS		12	
Jumlah			183	171
Rata-rata total			10,76	10,69
Skor tertinggi			15	13

Skor terendah	6	7
Kategori	C	C

Berdasarkan data pada tabel 9, dapat diketahui bahwa *pre-test* keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda. Pada kelompok eksperimen tidak ada siswa yang mendapatkan kategori A, 11 siswa mendapatkan kategori B, 6 siswa mendapat kategori C dan tidak ada siswa yang mendapat kategori D. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *mean*, didapatkan skor awal rata-rata keterampilan intelektual siswa dalam kelompok eksperimen sebesar 10,76 dengan kategori C.

Pada kelompok kontrol tidak ada siswa yang mendapatkan kategori A, 11 siswa yang mendapatkan kategori B, ada 5 siswa yang mendapat kategori C dan tidak ada siswa yang mendapat kategori D. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *Mean*, didapatkan skor awal rata-rata keterampilan intelektual siswa dalam kelompok kontrol sebesar 10,69 dengan kategori C.

Data hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang. Berikut adalah diagram batang hasil *pre-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.



Gambar 3. Diagram batang hasil *pre test* kelompok eksperimen dan kontrol

2. Hasil Observasi Pembelajaran

Observasi pembelajaran dilakukan dengan mengamati proses pembelajaran yang berlangsung menggunakan bantuan lembar observasi. Melalui hasil kegiatan observasi pembelajaran, dapat diketahui apakah proses pembelajaran yang dijalankan telah sesuai atau berbeda dengan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya. Observasi dalam penelitian ini dilakukan khusus untuk mengamati pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan model *Problem Based Learning (PBL)* Pada penelitian ini, observasi pembelajaran dilaksanakan tiga kali yaitu pada hari pertama 7 Mei 2015, hari kedua 28 Mei 2015, hari ketiga 4 Juni 2015. Hasil dari observasi pembelajaran yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

1) Hasil Observasi Pertemuan Pertama

Observasi pada pertemuan pertama dilaksanakan pada 7 Mei 2015.

Hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada pertemuan pertama adalah sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Observasi Pembelajaran *Problem Based Learning*

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	a. Observasi pada masalah		
	- Guru menyampaikan masalah	√	-
	- Guru memotivasi siswa pada masalah	√	-
2	b. Pengorganisasian siswa untuk belajar		
	- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, beranggotakan 4-5 siswa	√	-
	- Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah	√	-
	- Guru membimbing siswa memecahkan masalah	√	-
3	c. Penyelidikan secara individu atau kelompok		
	- Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan	√	-
	- Guru membimbing jalannya diskusi	√	-
4	d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja		
	- Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok	√	-
	- Guru menjadi fasilitator ketika presentasi berlangsung	√	-
	- Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi	√	-
5	e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		
	- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	√	-
	- Guru memberikan evaluasi	√	-

Berdasarkan tabel hasil observasi kegiatan pembelajaran pertemuan pertama, semua aspek yang diamati dalam pembelajaran telah terpenuhi. Jadi, kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam pembelajaran pertama siswa mengidentifikasi masalah

melalui artikel dan gambar yang diberikan oleh guru. setelah dilakukan analisis siswa membuat karya berupa mading untuk dipresentasikan di depan kelas. Siswa saling menanggapi saat siswa lain mempresentasikan hasil diskusinya. Pada akhir pembelajaran guru meminta siswa untuk mencari artikel di koran mengenai permasalahan globalisasi yang akan digunakan sebagai bahan pelajaran pada pertemuan kedua.

2) Hasil Observasi Pertemuan Kedua

Observasi pada pertemuan kedua dilaksanakan pada 28 Mei 2015. Hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada pertemuan kedua adalah sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Observasi Pembelajaran *Problem Based Learning*

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	a. Observasi pada masalah		
	- Guru menyampaikan masalah	√	-
	- Guru memotivasi siswa pada masalah	√	-
2	b. Pengorganisasian siswa untuk belajar		
	- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, beranggotakan 4-5 siswa	√	-
	- Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah	√	-
	- Guru membimbing siswa memecahkan masalah	√	-
3	c. Penyelidikan secara individu atau kelompok		
	- Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan	√	-
	- Guru membimbing jalannya diskusi	√	-
4	d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja		
	- Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok	√	-
	- Guru menjadi fasilitator ketika presentasi berlangsung	√	-
	- Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi	√	-
5	e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		
	- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	√	-
	- Guru memberikan evaluasi	√	-

Berdasarkan tabel hasil observasi kegiatan pembelajaran pertemuan kedua, semua aspek yang diamati dalam pembelajaran telah terpenuhi. Jadi, kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada pembelajaran pertemuan kedua siswa mengidentifikasi masalah dari artikel koran yang dibawa siswa. Siswa membuat klipng dari koran yang telah dianalisis oleh siswa.

3. Hasil Observasi Pertemuan Ketiga

Observasi pada pertemuan ketiga dilaksanakan pada 4 Juni 2015. Hasil observasi kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan oleh peneliti pada pertemuan ketiga adalah sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Observasi Pembelajaran *Problem Based Learning*

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	a. Observasi pada masalah		
	- Guru menyampaikan masalah	√	-
	- Guru memotivasi siswa pada masalah	√	-
2	b. Pengorganisasian siswa untuk belajar		
	- Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, beranggotakan 4-5 siswa	√	-
	- Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah	√	-
	- Guru membimbing siswa memecahkan masalah	√	-
3	c. Penyelidikan secara individu atau kelompok		
	- Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan	√	-
	- Guru membimbing jalannya diskusi	√	-
4	d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja		
	- Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok	√	-
	- Guru menjadi fasilitator ketika presentasi berlangsung	√	-
	- Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi	√	-
5	e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah		
	- Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	√	-
	- Guru memberikan evaluasi	√	-

Berdasarkan tabel hasil observasi kegiatan pembelajaran pertemuan ketiga, semua aspek yang diamati dalam pembelajaran telah terpenuhi. Jadi,

kegiatan pembelajaran sudah sesuai dengan rancangan yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada pembelajaran ke tiga siswa mengerjakan lembar diskusi secara berkelompok dan mempresentasikan di depan kelas. Siswa saling berdiskusi dan memberikan pendapatnya.

4. Hasil *Post-Test*

Post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan setelah *treatment*. *Post-test* pada kedua kelompok eksperimen dilakukan pada 4 Juni 2015 dan kelas Kontrol pada 1 Juni 2015. *Post-test* dilakukan dengan melakukan pengamatan terakhir keterampilan intelektual kepada seluruh siswa di kelompok eksperimen dan kontrol. Lembar pengamatan keterampilan intelektual yang digunakan pada saat *post-test* dan *pre-test* sama.

Data hasil *post-test* pada kelompok eksperimen yaitu diperoleh skor tertinggi sebesar 19, skor terendah sebesar 13, serta rata-rata skor sebesar 16. Data hasil *post-test* pada kelompok kontrol yaitu diperoleh skor tertinggi sebesar 18, skor terendah sebesar 12, serta rata-rata skor sebesar 14,63. Data perolehan skor *post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan dalam tabel 14.

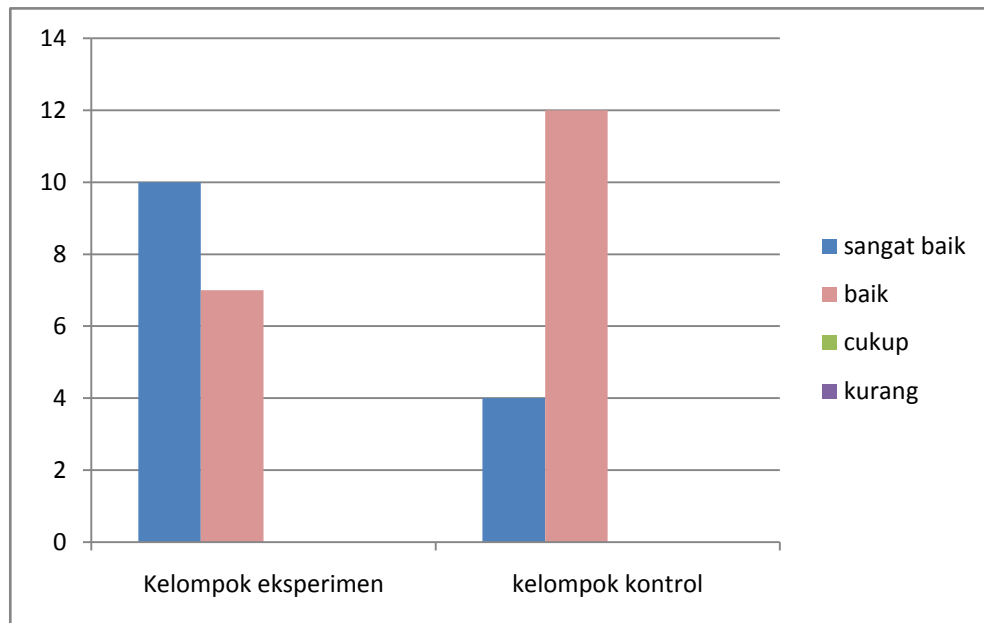
Tabel 14. Hasil *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

No	Nama siswa		Hasil <i>Post-Test</i>	
	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen	Kontrol
1	FD	IKS	14	16
2	AAS	SSA	18	14
3	HS	DN	16	14
4	IS	GF	16	14
5	IGDP	JV	15	15
6	NN	NH	16	13
7	OR	RAP	19	15
8	RTW	RK	14	18
9	ACP	WN	13	14
10	CK	AIF	15	17
11	SZ	AD	18	12
12	NP	APK	17	13
13	RPP	MANAA	18	13
14	RD	PR	14	14
15	TRP	PNMA	18	15
16	YDS	ARF	15	17
17	VAS		16	
Jumlah			272	234
Rata-rata total			16	14,63
Skor tertinggi			19	18
Skor terendah			13	12
Kategori			A	B

Berdasarkan data pada tabel 14, dapat diketahui bahwa kondisi akhir keterampilan intelektual siswa mata pelajaran PKn pada kelompok eksperimen yaitu terdapat 10 siswa yang mendapatkan kategori A, 7 siswa yang mendapatkan kategori B, dan tidak ada siswa yang mendapat kategori C maupun D. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *mean*, didapatkan skor akhir rata-rata keterampilan intelektual siswa eksperimen sebesar 16 dengan kategori A.

Pada kelompok kontrol terdapat 4 siswa yang mendapatkan kategori A, 12 siswa yang mendapatkan kategori B, dan tidak ada siswa yang mendapat

kategori C maupun D. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus *mean*, didapatkan skor akhir rata-rata sikap peduli lingkungan sebesar 14,63 dengan kategori B. Data hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk gambar diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram batang hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol

Perbandingan rata-rata hasil keterampilan intelektual siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol secara garis besar terbagi dalam dua hal, yaitu pada kondisi awal dan kondisi akhir. Perbandingan rata-rata keterampilan intelektual siswa di kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dapat dilihat pada tabel 15.

Tabel 15. Perbandingan Rata-rata Keterampilan Intelektual Kelompok Siswa di Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Deskripsi	Rata-Rata keterampilan intelektual siswa			
	Kondisi Awal		Kondisi Akhir	
	Kelas eksperimen	Kelas kontrol	Kelas eksperimen	Kelas kontrol
Rata-rata skor	10,76	10,69	16	14,63
Kategori	C	C	A	B

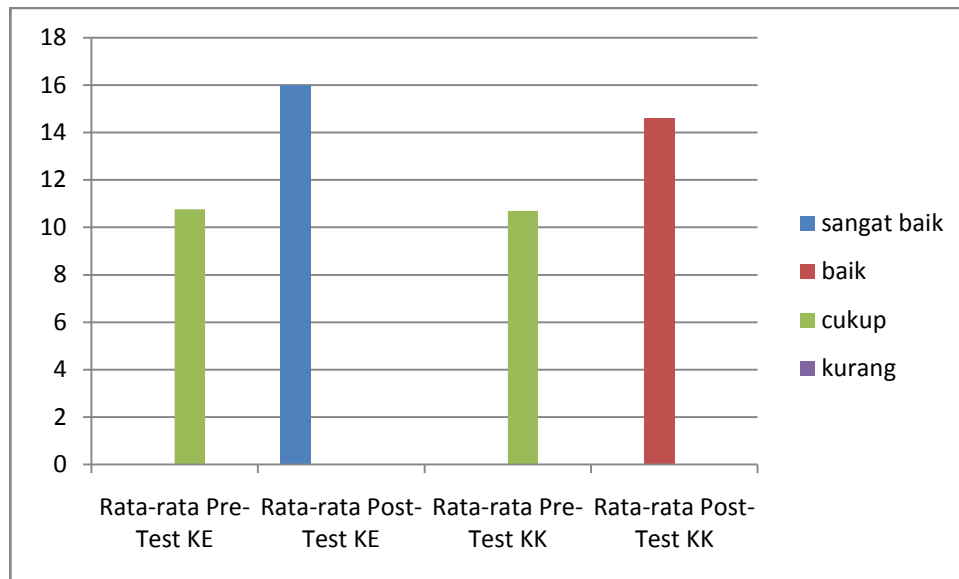
Berdasarkan tabel 15, kondisi awal keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas eksperimen dan kelas kontrol masuk dalam kategori cukup. Namun, terdapat perbedaan dalam perolehan rata-rata skor awal. Skor awal keterampilan intelektual siswa kelas eksperimen sebesar 10,76. Skor awal rata-rata keterampilan intelektual siswa kelas kontrol sebesar 10,69. Hal tersebut menunjukkan keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas kontrol dan eksperimen pada kondisi awal hampir sama. Terdapat selisih perolehan rata-rata skor awal keterampilan intelektual antara siswa di kelas eksperimen dengan kontrol sebesar 0,07.

Kondisi akhir keterampilan intelektual siswa kelas eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh melalui hasil *post-test* setelah diberikan *treatment*. Kelompok eksperimen diberi *treatment* menggunakan *Problem Based Learning (PBL)*, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* apapun artinya tetap menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar yaitu ceramah. Berdasarkan tabel 15, kondisi akhir keterampilan intelektual siswa di kelas eksperimen masuk dalam kategori A (sangat baik), sedangkan kondisi akhir keterampilan intelektual siswa di kelas kontrol masuk dalam kategori B (baik). Pengkategorian tersebut dapat dilihat

berdasarkan perolehan rata-rata skor akhir keterampilan intelektual siswa di kelas eksperimen mencapai 16. Perolehan rata-rata skor keterampilan intelektual siswa di kelas kontrol mencapai 14,63. Hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi akhir keterampilan intelektual siswa di kelas eksperimen lebih tinggi daripada di kelas kontrol. Terdapat selisih perolehan skor akhir rata-rata keterampilan intelektual siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 1,37 poin.

Berdasarkan perolehan rata-rata skor secara keseluruhan, maka perolehan skor keterampilan intelektual antara hasil *pre-test* dengan *post-test* di kelas eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 5,24 poin. Adapun perolehan rata-rata skor keterampilan intelektual antara hasil *pre-test* dengan *post-test* di kelas kontrol mengalami peningkatan sebanyak 3,94 poin. Berdasarkan perolehan rata-rata skor diantara kedua kelas tersebut, maka dapat diketahui bahwa model *Problem Based Learning* dapat memberikan pengaruh positif terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Data perbandingan rata-rata hasil keterampilan intelektual siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang sebagaimana yang terdapat pada gambar 5.



Gambar 5. Diagram Batang perbandingan rata-rata hasil keterampilan intelektual siswa dikelas eksperimen dan kelas kontrol

Keterangan:

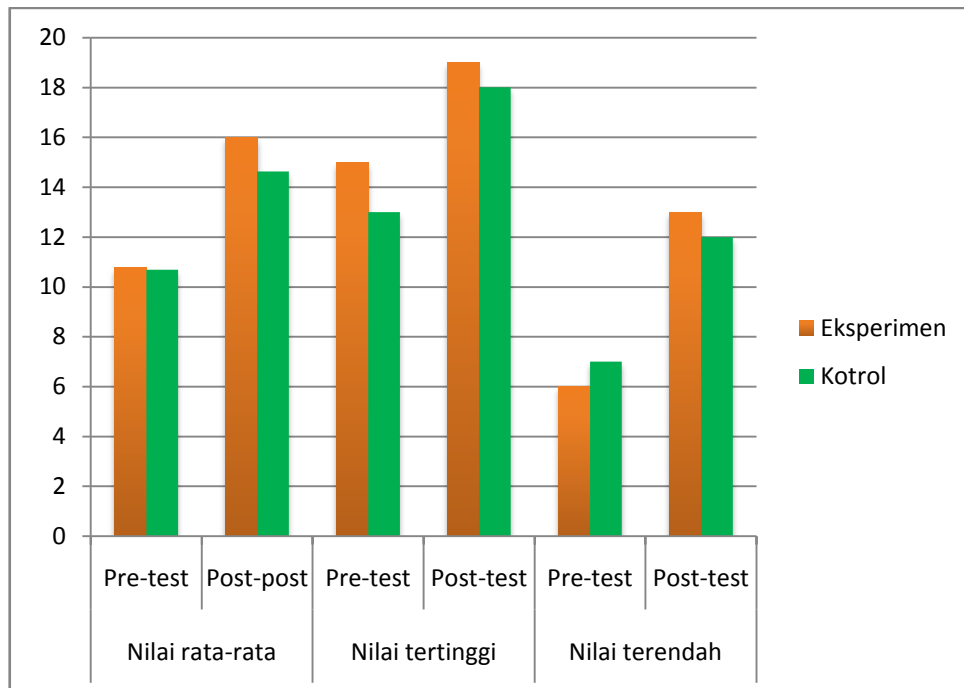
KE: Kelompok Eksperimen

KK: Kelompok Kontrol

Data hasil *pre-test* dan *post-test* hasil keterampilan intelektual siswa di kelas eksperimen dan kelas kontrol selanjutnya disajikan dalam bentuk diagram batang yang terdapat pada gambar 6.

Tabel 16. Data hasil *Pre-test* dan *Post-Test* Keterampilan Intelektual Siswa

Kelas	Nilai rata-rata		Nilai tertinggi		Nilai terendah	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	10,76	16	15	19	6	13
Kontrol	10,69	14,63	13	18	7	12



Gambar 6. Diagram batang data hasil Pre-test dan Post-Test Keterampilan Intelektual Siswa

C. Uji Hipotesis Penelitian

Pengujian hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah rumusan hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Rumusan hipotesis yang diujikan yaitu ada pengaruh penggunaan model *Problem Based Learning(PBL)* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV di SD Negeri Margoyasan.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan cara membandingkan skor rata-rata hasil pengamatan keterampilan intelektual siswa kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Hipotesis diterima jika perbandingan rata-rata kelompok eksperimen lebih besar dibandingkan rata-rata kelompok kontrol. Hipotesis ditolak apabila perbandingan rata-rata kelompok eksperimen lebih kecil dibandingkan rata-rata kelompok kontrol.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa rata-rata skor post test kelas eksperimen adalah 16 dan kelas kontrol adalah 14,63. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil post test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, yaitu kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan selisih nilai rata-ratanya sebesar 1,37.

Berdasarkan perolehan nilai rata-rata *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka *Problem Based Learning (PBL)* lebih baik dalam meningkatkan keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru yaitu ceramah. Berdasarkan hasil analisis data tersebut, hipotesis yang menyatakan ada pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri Margoyasan diterima.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen* tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang bersifat menguji suatu teori di lapangan. Penelitian ini mengujikan pengaruh model *Problem Based Learning (PBL)* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn di kelas IV SD Negeri Margoyasan. Penelitian dilakukan di kelas IVA dengan jumlah subjek 17 siswa dan kelas IVB dengan jumlah siswa 16.

Variabel dalam penelitian ini yaitu *Problem Based Learning (PBL)* sebagai variabel bebas, dan keterampilan intelektual siswa sebagai variabel

terikat. Pada penelitian ini terdapat kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen yaitu kelas IVA diberi perlakuan menggunakan *Problem Based Learning (PBL)* sedangkan kelompok kontrol yaitu kelas IVB tidak diberikan perlakuan apapun artinya tetap menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar yaitu ceramah/tanya jawab. Pemberian perlakuan pada kedua kelompok tersebut dimaksudkan untuk melihat pengaruh yang ditimbulkan terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn. Pemberian perlakuan pada kedua kelompok dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Hal itu dilakukan untuk meyakinkan bahwa perolehan data keterampilan intelektual siswa pada kedua kelompok benar-benar merupakan akibat dari adanya perlakuan tersebut, bukan bersifat kebetulan.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data tentang keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran PKn yang diperoleh melalui *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) pada masing-masing kelompok. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan cara pengamatan kepada siswa. Hasil dari pengamatan tersebut selanjutnya dianalisis menggunakan pedoman dan rumus statistik tertentu. Data yang telah dianalisis selanjutnya dikategorikan menjadi empat yaitu kategori A (sangat baik), B (baik), C (cukup), D (kurang). Pengkategorian tersebut dimaksudkan agar lebih mudah dalam membandingkan perolehan skor antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Pre-test pada kelompok eksperimen diperoleh skor tertinggi sebesar 15, skor terendah sebesar 6, serta rata-rata skor sebesar 10,76. *Pre-test* pada kelompok kontrol diperoleh skor tertinggi sebesar 13, skor terendah sebesar 7, dan rata-rata skor sebesar 10,69. Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa kemampuan awal siswa pada kedua kelompok relatif sama atau setara dimana hanya terdapat perbedaan nilai rata-rata sebesar 0,07. Apabila dikategorikan, maka baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol termasuk dalam kategori C (Cukup).

Kegiatan selanjutnya adalah pemberian *treatment*. Kelompok eksperimen diberikan *treatment* menggunakan *Problem Based Learning (PBL)* dan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* apapun artinya tetap menggunakan pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru dalam mengajar yaitu ceramah. *Treatment* dilakukan masing masing pada 7 Mei 2015, 28 Mei 2015, dan 4 Juni 2015 pada pembelajaran pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Observasi dilakukan pada pertemuan kesatu sampai pertemuan ketiga. Observasi dilakukan untuk mengetahui apakah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru telah sesuai atau berbeda dengan rancangan pembelajaran yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Setelah diberikan *treatment*, kedua kelompok diberikan tes akhir (*post test*) untuk mengetahui kondisi akhir dari keterampilan intelektual siswa yang berkembang dalam masing-masing kelompok. Data hasil *post-test* pada kelompok eksperimen yaitu diperoleh skor tertinggi sebesar 16, skor terendah sebesar 13, serta rata-rata skor sebesar 16. Data hasil *post-test* pada kelompok

kontrol yaitu diperoleh skor tertinggi sebesar 18, skor terendah sebesar 12, serta rata-rata skor sebesar 14,63. Hasil *post-test* pada kedua kelompok tersebut menunjukkan keterampilan intelektual siswa semakin lebih baik dibanding dengan kondisi awal (*pre-test*) sebelum dikenai *treatment*. Perolehan skor rata-rata kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebanyak 5,24 poin dari kondisi awal, sedangkan perolehan skor rata-rata kelompok kontrol mengalami peningkatan sebanyak 3,94 poin dari kondisi awal.

Skor rata-rata *post-test* kelompok eksperimen termasuk dalam kategori A (sangat baik), sedangkan skor rata-rata *post-test* kelompok kontrol termasuk dalam kategori B (baik). Kelompok eksperimen memperoleh skor rata-rata 16 lebih tinggi dibanding dengan kelompok kontrol yang mendapatkan skor rata-rata 14,63. Perolehan nilai rata-rata tersebut menunjukkan bahwa keterampilan intelektual siswa dikelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Jadi, *Problem Based Learning (PBL)* mempunyai pengaruh dalam mengembangkan keterampilan intelektual siswa. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ibrahim dan Nur (Trianto, 2010: 96) yang mengatakan bahwa *Problem Based Learning* dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual.

Hasil perbandingan rerata skor keterampilan intelektual siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol menunjukkan bahwa rata-rata keterampilan intelektual di kelompok eksperimen mengalami peningkatan sebesar 5,24 poin, sedangkan di kelompok kontrol mengalami peningkatan

sebesar 3,94 poin. Hasil tersebut ditunjukkan dengan selisih antara rerata skor *post-test* dan *pre-test* di masing-masing kelompok. Perolehan rerata skor *pre-test* sikap peduli lingkungan di kelas eksperimen yaitu 10,76 dengan kategori C, sedangkan pada kelompok kontrol mencapai 10,69 dengan kategori C.

Perolehan skor *pre-test* tersebut menggambarkan keadaan awal keterampilan intelektual siswa yang berkembang di masing-masing kelompok relatif sama karena hanya terdapat selisih rata-rata skor sebesar 0,07. Perolehan skor rerata *post-test* keterampilan intelektual kelompok eksperimen yaitu 16 dengan kategori A, sedangkan pada kelompok kontrol yaitu 14,63 dengan kategori B. Perolehan hasil akhir tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam perolehan rerata skor. Terdapat perbedaan skor diantara kedua kelompok dengan selisih 1,37 poin.

Berdasarkan hasil *post-test*, penggunaan *Problem Based Learning* (PBL) cocok diterapkan untuk mengembangkan keterampilan intelektual siswa. Hal itu sesuai dengan teori Dutch (Taufiq Amir, 2009: 21) bahwa *Problem Based Learning* merupakan metode instruksional yang menantang siswa agar “belajar untuk belajar” bekerjasama dalam kelompok untuk mencari solusi bagi masalah yang nyata. Melalui pembelajaran model *Problem Based Learning* siswa dilatih kemampuan berpikir kritis dalam memecahkan masalah nyata sehingga keterampilan intelektual siswa dapat berkembang. Model *Problem Based Learning* (PBL) cocok diterapkan dalam pembelajaran PKn karena keterampilan intelektual siswa dapat dikembangkan melalui pemecahan masalah. Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah sebuah model

yang diterapkan guru dengan menggunakan masalah yang ada di sekitar kehidupan siswa untuk digunakan sebagai bahan atau sarana pembelajaran. Siswa dapat mengidentifikasi masalah yang terjadi di sekitar secara langsung sehingga pengetahuan yang didapat siswa akan lebih bermakna.

Pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* di kelompok eksperimen dikonsep dengan melibatkan siswa untuk melakukan pemecahan masalah dalam kelompok-kelompok, berpendapat dan menyajikan hasil diskusinya. Pembelajaran yang dimulai dari masalah yang dekat dengan kehidupan siswa dan dilakukan secara berkelompok akan membuat siswa menjadi lebih komunikatif. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Taufiq Amir (2009: 22) bahwa *Problem Based Learning* memiliki karakteristik pembelajaran kolaboratif, komunikatif dan kooperatif. Siswa bekerja dalam kelompok, berinteraksi, saling mengajarkan dan melakukan presentasi. Dalam berkelompok siswa saling mencurahkan pendapatnya antar anggota kelompok, membuat karya untuk melaporkan hasil diskusi dan mempresentasikan hasil diskusi masalah di depan kelas.

Walaupun pelaksanaan model *Problem Based Learning* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sudah baik, namun terdapat kendala juga dalam proses pelaksanaanya. Kendala yang muncul dalam pembelajaran yaitu sebagian siswa kurang siap dan malu menyampaikan pendapat dalam proses diskusi. Kendala lain yang muncul yaitu dalam memperoleh masalah yang sesuai, karena sesuai dengan pendapat Taufiq Amir (2009: 22) bahwa masalah untuk pembelajaran memanfaatkan sumber pengetahuan yang

bervariasi, tidak dari satu sumber saja. Pencarian, evaluasi serta pengetahuan menjadi kunci penting. Masalah yang akan diselidiki telah dipilih benar-benar nyata agar dalam pemecahannya siswa meninjau masalah dari banyak mata pelajaran. Dengan demikian siswa membentuk pengetahuan dan keterampilan intelektual dari masalah nyata tersebut.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional ceramah/tanya jawab di kelas kontrol, dapat dipahami bahwa kedua model tersebut memiliki pengaruh yang baik dalam mengembangkan keterampilan intelektual siswa. Namun, pengaruh yang ditimbulkan dari model *Problem Based Learning* lebih besar dibanding ceramah atau tanya jawab. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Ibrahim dan Nur (Trianto, 2010: 96) mengatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah dikembangkan untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual. Salah satu faktor penyebabnya adalah di dalam *Problem Based Learning* siswa digali kemampuan berpikirnya melalui mencari masalah, menganalisis masalah, mempresentasikan dan menyajikan produk hasil pembelajaran.

E. Keterbatasan Penelitian

Setiap penelitian memiliki keterbatasan-keterbatasan tersendiri. Keterbatasan-keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Variabel luar yang dapat mempengaruhi hasil penelitian tidak dikontrol secara ketat sehingga dapat memberikan bias dalam penelitian. Seperti:

- (a) guru kelas eksperimen lebih senior daripada kelas kontrol, (b) kondisi fisik siswa berbeda karena kelas eksperimen dilakukan setelah jam olahraga.
2. Waktu penelitian tiap kelas baik kelas eksperimen maupun kontrol masing-masing sebanyak 3 kali pertemuan hal ini dikarenakan otoritas dari guru baik kelas eksperimen maupun kontrol. Selain itu, keterbatasan waktu juga terjadi dikarenakan masa pembelajaran sudah mendekati jadwal UKK (Ujian Kenaikan Kelas).
 3. Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini hanya berlaku pada kelas IV SD semester dua khususnya pada tahun ajaran 2014/2015.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model *Problem Based Learning* terhadap keterampilan intelektual siswa pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas IV SD N Margoyasan Yogyakarta tahun 2014/2015. Hal ini dapat ditunjukkan dengan perolehan skor rata-rata keterampilan intelektual kelas eksperimen yang diajar menggunakan model *Problem Based Learning* mencapai 16 dengan kategori A dan skor rata-rata keterampilan intelektual kelas kontrol mencapai 14,63 dengan kategori B. Skor rata-rata kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 5,24 dari skor rata-rata *pre-testnya* dan skor rata-rata kelas kontrol mengalami peningkatan sebesar 3,94 dari skor rata-rata *pre-testnya*. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan hipotesis dalam penelitian ini.

B. Saran

1. Bagi Guru

- a. Guru dapat menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran PKn di kelas IV SD khususnya pada semester dua materi Globalisasi serta pembelajaran lain pada umumnya untuk mengembangkan keterampilan intelektual siswa.
- b. Guru dapat mengembangkan keterampilan intelektual siswa untuk berpikir kritis dan memecahkan masalah melalui kegiatan dalam model *Problem Based Learning*.

2. Bagi Peneliti lain

Disarankan untuk mengadakan penelitian lebih lanjut untuk melengkapi hasil penelitian ini sehingga dapat menghasilkan penelitian lain yang akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Azis Wahab. (2002). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: CV.Maulana
- Aanurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Dwita Purnama Sari dkk. (2014). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar*. Diambil dari jurnal.untan.ac.id/index.php pada tanggal 30 Maret 2015 pukul 15.40
- I G Supraptayana dkk. (2014). *Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV Di SD NO.1 Jiningdalem*. Diambil dari <http://download.portalgaruda.org> pada tanggal 12 Maret 2015 pukul 16.35
- Luvita Devi. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantu Jaring-Jaring Bongkar Pasang dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD 2 Tumpangkrasak*. Diambil dari <http://eprints.umk.ac.id/3139/1.pdf> pada tanggal 23 Maret 2015 pukul 12.37
- M. Taufiq Amir. (2009). *Inovasi Pendidikan Melalui Problem Based Learning*. Jakarta: Kecana
- Made Wena. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Mukhamad Murdiono. *Peningkatan Keterampilan Kewarganegaraan (Civic Skills) Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. Diambil dari <http://staff.uny.ac.id/pdf> pada tanggal 20 Maret 2015 pukul 20.05
- Nana Syaodih S. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya
- Purwanto. (2010). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. (2010). *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta
- Rita Eka Izzaty dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press
- Sapriya. (2012). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI

- Sugiyanto. (2010). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2007). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharno dkk. (2006). *PKn di SD Buku Pegangan Kuliah*. Yogyakarta: FIP
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Managemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sunarso dkk. (2008). *Pendidikan Kewarganegaraan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sutrisni dkk. (2014). *Penerapan Model Problem Based Learning dalam Peningkatan Pembelajaran IPA pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kuwarasan Tahun Ajaran 2013/2014*. Diambil dari <http://lib.unnes.ac.id.pdf> pada tanggal 23 Februari 2015 pukul 12.30
- Syaiful Bahri Djamarah. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Trianto . (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Vini Agustiani Hadian. (2009). *Penerapan Metode Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Kewarganegaraan Siswa. Laporan Penelitian*. UPI

LAMPIRAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN (PERTEMUAN I)

Nama Sekolah : SD N Margoyasan
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan :

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator

1. Menyebutkan pengertian globalisasi
2. Menyebutkan ciri-ciri globalisasi
3. Menyebutkan pengaruh positif globalisasi
4. Menyebutkan pengaruh negatif globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui diskusi siswa dapat mendefinisikan globalisasi dengan benar
2. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga ciri-ciri globalisasi dengan benar
3. Melalui diskusi siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga pengaruh positif globalisasi dengan benar
4. Melalui diskusi siswa mampu menyebutkan sedikitnya tiga pengaruh negatif globalisasi dengan benar

E. Materi Ajar

1. Pengertian globalisasi
2. Ciri-ciri globalisasi
3. Pengaruh globalisasi

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

F. Model Pembelajaran

Model Problem Based Learning

G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru memotivasi siswa untuk belajar3. Guru melakukan presensi4. Guru dan siswa menyiapkan kelengkapan belajar5. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai6. Guru memberikan apersepsi dengan memperlihatkan berita yang dimuat di koran	10 menit
2	Kegiatan Inti a. Observasi pada masalah <ol style="list-style-type: none">1. Guru bercerita bahwa saat ini perkembangan dunia sangat pesat sehingga berita dari luar negeri dapat kita ketahui.2. Guru menunjukan perkembangan yang ada yaitu adanya handphone, pesawat, mobil, dan lain-lain. b. Pengorganisasian siswa untuk belajar <ol style="list-style-type: none">3. Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 4-5 siswa4. Siswa mengidentifikasi masalah c. Penyelidikan secara individu atau kelompok <ol style="list-style-type: none">5. Setiap kelompok mencari permasalahan tentang globalisasi di koran dan artikel yg diberikan guru.6. Siswa mengerjakan LKS yang diberikan	40 menit

	<p>7. Siswa mencari pengertian globalisasi secara berkelompok, ciri-ciri, dan pengaruh globalisasi dari mengidentifikasi masalah yang diberikan oleh guru.</p> <p>d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja</p> <p>8. Siswa membuat laporan hasil diskusi</p> <p>9. Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusi</p> <p>10. Siswa lain menanggapi hasil diskusi</p> <p>e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</p> <p>11. Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa</p> <p>12. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari terkait masalah yang dibahas dalam diskusi</p>	
3	<p>Kegiatan Penutup</p> <p>1. Siswa melaksanakan evaluasi pembelajaran</p> <p>2. Guru memeriksa hasil belajar siswa</p> <p>3. Guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari informasi mengenai globalisasi di lingkungan mereka dan mencari contoh nyata globalisasi yang terjadi di rumah mereka bisa mencari di koran dan internet.</p> <p>4. Guru menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan salam</p>	20 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber: buku paket Pendidikan Kewarganegaraan kelas 4, artikel

Media: gambar

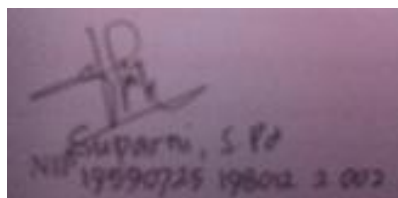
I. Penilaian

Aspek, teknik, dan waktu penilaian

No	Aspek	Teknik penilaian	Waktu penilaian	keterangan
1	Keterampilan	Observasi	Pada saat	Lembar

	Intelektual		pembelajaran	observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran
2`	Pemahaman dan penalaran	Tes tertulis	Akhir pertemuan	Tes pilihan ganda dan esai

Guru Kelas



Suparni, S.Pd
NIP 19890725 198012 2 002

Yogyakarta,

Peneliti



Cita Apriyanti
NIM 3106241006

SOAL EVALUASI

Apakah kamu tahu Globalisasi?

Saat ini disebut era globalisasi. Globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan. Apakah di sekitarmu ada handphone? Tentu ada bukan?

Bagaimana orang dapat berpergian ke luar negeri dengan cepat? Mereka dapat menggunakan pesawat. Globalisasi ditandai dengan berkembangnya teknologi baik informasi, komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat. Jarak antar negara pun menjadi tidak ada lagi. Kita bisa berkomunikasi dengan orang di luar negeri menggunakan internet. Oleh karena itu informasi menjadi cepat menyebar.

Globalisasi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu kita dapat memperoleh informasi dengan cepat tetapi hal itu juga berdampak negatif jika kita mencari informasi yang tidak benar.

Menurutmu Apa itu Globalisasi?

Sebutkan ciri-ciri globalisasi

Berikan tanda centang (✓) apakah hal itu termasuk keuntungan atau kerugian?

No	Hal	Keuntungan	Kerugian
1	Harga barang elektronik mahal		
2	Warung kopi makin jarang dinikmati		
3	Banyak pemuda pergi ke cafe		
4	Siswa mudah mencari informasi melalui internet		
5	Anak sekolah kecanduan game online		
6	Orang-orang mudah berpergian ke luar negeri		

7	Remaja mengkonsumsi narkoba		
8	Indonesia bisa mengekspor barang ke luar negeri		
9	Kita berkomunikasi menggunakan ponsel		
10	Tempe diekspor ke luar negeri		

Mencuri Karena Game Online

Bandung - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut seharian di warung internet (warnet) sembari memolototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samarannya, berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet.

Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012).

Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onderdil motor. "Tadinya mau dijual ke padagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi kriminal

Berikan pendapatmu tentang kasus di atas. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar? Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?

SOAL EVALUASI

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tandan silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Globalisasi di tandai dengan
 - a. adanya kemajuan di salah satu bidang kehidupan
 - b. berbagai kemajuan di semua bidang kehidupan
 - c. manusia mulai hidup bergotong royong
 - d. banyaknya orang yang peduli dengan orang lain

2. Berikut ini merupakan sarana untuk berkomunikasi yaitu
 - a. pesawat
 - b. kapal
 - c. traktor
 - d. handphone (HP)

3. Salah satu ciri-ciri globalisasi yaitu manusia mulai menganut gaya hidup
 - a. individualis
 - b. tradisional
 - c. gotong royong
 - d. sederhana

4. Salah satu pengaruh baik globalisasi di bidang teknologi transportasi yaitu adanya
 - a. handphone yang praktis untuk berkomunikasi
 - b. pesawat yang dapat pergi ke luar negeri dengan cepat
 - c. traktor untuk membajak sawah
 - d. internet untuk mencari informasi

5. Salah satu dampak buruk globalisasi bagi kita yaitu

- a. bergaya hidup konsumtif
- b. membuat jarak terasa semakin dekat
- c. memudahkan dalam berbagai bidang
- d. Ilmu Pengetahuan semakin berkembang

Penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumla h benar}}{5} \times 100$$

MATERI PEMBELAJARAN

Pengertian Globalisasi

Globalisasi merupakan bersatunya seluruh warga dunia tanpa mengenal batas dan waktu. Proses globalisasi tidak pernah berhenti. Sepanjang waktu mengalami perubahan yang sangat cepat. Setiap detik kita bisa berkomunikasi secara langsung dengan siapa pun dan dimana pun. Globalisasi adalah suatu proses dimana antar individu, antar kelompok dan antar anggota saling berinteraksi, bergantung, terkait dan mempengaruhi satu sama lain yang melintasi batas negara.

Ciri-ciri Globalisasi

Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia.

- a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
- b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
- c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- d. Peningkatan interaksi cultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan

Dampak Globalisasi

Dampak positif globalisasi:

- a. Mudahnya masyarakat memperoleh informasi
- b. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara
- c. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri
- d. Mempermudah komunikasi dengan alat komunikasi yang canggih
- e. Membuka usaha dengan pihak luar negeri
- f. Menambah wawasan terhadap perkembangan dunia internasional

Dampak negatif globalisasi:

- a. Barang-barang luar negeri bebas masuk indonesia

- b. Melahirkan kesenjangan sosial yang tinggi
- c. Perilaku masyarakat cenderung individualis atau mementingkan diri sendiri
- d. Budaya konsumtif terhadap barang-barang yang tidak diperlukan
- e. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya indonesia
- f. Munculnya sarana hiburan yang membuat malas
- g. Internet yang disalah gunakan.

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif globalisasi adalah:

- a. Menyeleksi budaya asing yang masuk dan disesuaikan dengan budaya ketimuran
- b. Tidak meninggalkan nilai-nilai luhur bangsa
- c. Tetap mengikuti perkembangan informasi dan teknologi agar kita terus maju dan tidak ketinggalan
- d. Tidak asal memakai produk luar negeri apalagi jika produk tersebut bisa dihasilkan di dalam negeri.

MEDIA



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN (PERTEMUAN II)

Nama Sekolah : SD N Margoyasan
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan :

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator

1. Menyebutkan contoh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar
2. Menyebutkan pengaruh globalisasi dalam bidang kehidupan
3. Menjelaskan cara menghadapi pengaruh buruk globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui pengamatan siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga contoh globalisasi yang terjadi di lingkungan mereka dengan benar
2. Melalui pengamatan siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga pengaruh globalisasi pada berbagai bidang kehidupan
3. Setelah menganalisis masalah siswa dapat menjelaskan cara yang tepat untuk menghadapi pengaruh buruk globalisasi

E. Materi Ajar

1. Pengaruh globalisasi diberbagai bidang kehidupan
 2. Cara menghadapi pengaruh buruk globalisasi
- Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

F. Model Pembelajaran

Model Problem Based Learning

G. Langkah-langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mempersilakan siswa berdoa. 2. Guru memotivasi siswa untuk belajar. 3. Guru melakukan pesensi. 4. Guru dan siswa menyiapkan kelengkapan belajar. 5. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. 6. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan tugas yang diberikan pada pertemuan sebelumnya. 	5 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi pada masalah <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa untuk menemukan masalah dari koran atau artikel yang sudah dibawa karena adanya pengaruh negatif globalisasi b. Pengorganisasian siswa untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru membentuk kelas menjadi kelompok kecil dengan anggota 4-5 siswa 3. Guru membantu siswa merumuskan masalah dan mencari alternatif pemecahan c. Penyelidikan secara individu atau kelompok <ol style="list-style-type: none"> 4. Siswa saling bertukar pendapat dalam kelompok d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa membuat hasil karya berupa mading berisi koran dan gambar hasil diskusi mereka 6. Siswa secara berkelompok menyampaikan hasil diskusinya di hadapan teman-temannya 	45 menit

	e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 7. Siswa lain menanggapi alternatif pemecahan masalah yang disampaikan 8. Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.	
3	Kegiatan Penutup 1. Guru bersama siswa merangkum materi yang telah dipelajari 2. Siswa melaksanakan evaluasi 3. Siswa memimpin doa penutup 4. Salam penutup	20 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber: buku paket Pendidikan Kewarganegaraan kelas 4


Media: Koran berita

I. Penilaian

Aspek, teknik, dan waktu penilaian

No	Aspek	Teknik penilaian	Waktu penilaian	keterangan
1	Keterampilan Intelektual	Observasi	Pada saat pembelajaran	Lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran
2	Pemahaman dan penalaran	Tes tertulis	Akhir pertemuan	Tes pilihan ganda


Guru Kelas



Suparni, S.Pd
NIP. 19690725 198012 2 002

Yogyakarta,

Peneliti



Cita Aningrum
NIM. 3106241004

SOAL EVALUASI
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS IV
MATERI GLOBALISASI

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tandan silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Adanya kemajuan di bidang teknologi informasi memberikan keuntungan bagi Indonesia, yaitu
 - a. memudahkan orang asing untuk mengambil sumber daya alam Indonesia yang melimpah ruah
 - b. orang di Indonesia dapat menyaksikan siaran pertandingan sepak bola dari Afrika Selatan melalui televisi
 - c. gaya berpakaian orang Indonesia semakin beraneka ragam dan modern karena melihat gaya berpakaian orang barat di televisi
 - d. orang dapat berpergian dengan mudah dan cepat.
2. Internet adalah
 - a. kegiatan mengobrol di internet dengan cara saling berkirim pesan tertulis
 - b. sarana kirim mengirim surat melalui internet
 - c. rangkaian komputer yang saling berhubungan di seluruh dunia
 - d. alat elektronik yang khusus digunakan untuk menghitung
3. Keuntungan yang diperoleh petani dengan adanya globalisasi yaitu
 - a. pakaian modern lebih menarik dikenakan
 - b. *handphon* memudahkan berkomunikasi
 - c. pesawat memudahkan orang untuk bepergian
 - d. traktor membantu petani membajak sawah

4. Kebiasaan orang barat yang memberikan pengaruh positif bagi bangsa Indonesia yaitu

- a. gaya hidup yang suka berhura-hura
- b. merayakan sesuatu dengan berpesta dan bersenang-senang
- c. disiplin dan mempunyai semangat kerja yang tinggi
- d. gemar mengonsumsi minuman keras dan obat-obatan

5. Sikap yang tepat untuk menghadapi globalisasi yaitu dengan

- a. giat belajar
- b. menghindari budaya asing
- c. menjelek-jelekkan budaya asing
- d. menolak globalisasi

Penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumlah benar}}{5} \times 100$$

MATERI PEMBELAJARAN

Globalisasi di Sekitar Kita

Globalisasi di sekitar kita dapat dirasakan di berbagai bidang kehidupan. Pengaruh Globalisasi terhadap kehidupan sehari-hari menyebabkan perubahan antaralain:

a. Gaya hidup

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.

b. Makanan dan minuman

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji.

c. Pakaian

Pakaian yang dipakai pada zaman dahulu dengan zaman sekarang berbeda. Pada era globalisasi pakaian menjadi trend dan mengikuti mode dunia.

d. Transportasi

Pada bidang transportasi kini banyak ditemui kendaraan-kendaraan canggih yang dapat mengantar orang untuk bepergian jauh bahkan keluar negeri dalam waktu yang tidak terlalu lama.

e. Komunikasi

Pada bidang komunikasi kini orang-orang tidak perlu bertatap muka untuk saling berbicara atau berkomunikasi. Telepon genggam memudahkan orang untuk berkomunikasi jarak jauh. Kini orang-orang di seluruh dunia dapat mengetahui peristiwa besar yang terjadi di suatu negara melalui televisi atau *internet*. Melalui *internet* informasi mudah didapat dengan cepat.

f. Nilai budaya

Nilai-nilai atau norma kebudayaan di masyarakat banyak dipengaruhi oleh norma kehidupan asing. Nilai masyarakat bergeser dari budaya timur ke budaya barat. Tidak hanya pengaruh negatif saja tetapi juga positif.

g. Tradisi

Tradisi atau adat adalah kebiasaan turun temurun yang masih dijalankan dalam masyarakat. Era globalisasi mempengaruhi tradisi terutama tradisi lama yang tidak dapat diterima oleh akal.

Sikap terhadap Globalisasi

Globalisasi berkembang sangat cepat, kita tidak bisa menolak adanya globalisasi. Apabila suatu bangsa menolak globalisasi maka bangsa tersebut akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, sebagai bangsa yang baik kita tidak boleh menerima begitu saja segala hal yang datang dari luar. Kita harus lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia.

Pengaruh akibat globalisasi ada yang positif tetapi ada juga yang negatif. Pengaruh positif yang telah disaring oleh Pancasila sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila tidak perlu kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari melainkan harus kita hindari agar tidak membawa pengaruh buruk bagi perkembangan bangsa Indonesia.

Berikut sikap-sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi pengaruh globalisasi :

- a. Mampu menyaring informasi yang diterima
- b. Menghormati dan menghargai hak orang lain
- c. Memegang teguh norma-norma yang berlaku di masyarakat
- d. Mempertahankan budaya daerah dan menyaring budaya asing
- e. Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan YME
- f. Mampu memanfaatkan berbagai pengaruh kemajuan dibidang teknologi maupun bidang lainnya dengan bijaksana.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN (PERTEMUAN III)

Nama Sekolah : SD N Margoyasan
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan :

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

C. Indikator

- a. Siswa dapat mengidentifikasi sikap yang baik dan tidak baik dalam menghadapi pengaruh globalisasi di lingkungan.
- b. Siswa dapat menyebutkan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan.
- c. Siswa dapat menunjukkan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi di lingkungan.

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui pembelajaran Problem Based Learning siswa dapat mengidentifikasi sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi di lingkungan dengan benar.
- b. Melalui penugasan siswa dapat menunjukkan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan dengan benar.

E. Materi

Sikap menghadapi Globalisasi

F. Model Pembelajaran

Problem Based Learning

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan mempersilakan siswa berdoa. 2. Guru memotivasi siswa untuk belajar. 3. Guru melakukan presensi. 4. Guru dan siswa menyiapkan kelengkapan belajar. <p>Menginformasikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.</p>	10 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Observasi pada masalah <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang sikap yang perlu dilakukan untuk menghadapi pengaruh globalisasi. 2. Guru bertanya jawab tentang kegiatan apa yang pernah dilakukan dalam menghadapi pengaruh globalisasi. b. Pengorganisasian siswa untuk belajar <ol style="list-style-type: none"> 3. Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dengan memperhatikan tingkat kemampuannya. 4. Siswa menerima lembar diskusi kelompok pada masing-masing kelompok c. Penyelidikan secara individu atau kelompok <ol style="list-style-type: none"> 5. Siswa berdiskusi dan mengerjakan lembar diskusi menentukan sikap- sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan. 6. Guru membimbing, mengarahkan dan memantau diskusi siswa. 	50 menit

	d. Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja 7. Siswa mempresentasikan hasil diskusi kelompok masing-masing. e. Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah 8. Guru membahas hasil presentasi kelompok.	
3	Kegiatan penutup 1. Guru bersama siswa merangkum materi yang telah dipelajari 2. Siswa melaksanakan evaluasi 3. Siswa memimpin doa penutup 4. Salam penutup	10 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran


Sumber: buku paket Pendidikan Kewarganegaraan kelas 4

I. Penilaian

Aspek, teknik, dan waktu penilaian

No	Aspek	Teknik penilaian	Waktu penilaian	keterangan
1	Keterampilan Intelektual	Observasi	Pada saat pembelajaran	Lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran
2	Pemahaman dan penalaran	Tes tertulis	Akhir pertemuan	Tes pilihan ganda


Guru Kelas



Suparni, S.Pd
NIP. 19690725 198012 2 002

Yogyakarta,

Peneliti



Cita Aningrum
NIM. 3106241006

MATERI PEMBELAJARAN

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut :

1. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
3. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
4. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
5. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
6. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya
7. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
8. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Globalisasi sangat erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, agar tidak berdampak buruk terhadap perubahan nilai dan perilaku. Adapun perilaku tersebut, antara lain sebagai berikut.

1. Terbuka terhadap inovasi dan perubahan.
2. Berorientasi pada masa depan daripada masa lampau.
3. Dapat memanfaatkan iptek.
4. Menghargai jenis pekerjaan sesuai dengan prestasi.
5. Menggunakan potensi lingkungan secara tepat untuk pembangunan berkelanjutan.
6. Menghargai dan menghormati hak-hak asasi manusia.

SOAL EVALUASI

1. Sikap yang tepat untuk menghadapi globalisasi yaitu dengan
 - a. giat belajar
 - b. menghindari budaya asing
 - c. menjelek-jelekkan budaya asing
 - d. menolak globalisasi
2. Salah satu sikap budaya asing yang patut kita contoh yaitu
 - a. narkoba
 - b. disiplin waktu
 - c. pergaulan bebas
 - d. minuman keras
3. contoh nyata agar kita tidak terkena arus global yaitu
 - a. memberi produk dalam negeri
 - b. lebih senang barang impor
 - c. membeli makanan dari luar negeri
 - d. lupa dengan bahasa indonesia
4. Salah satu ciri-ciri globalisasi yaitu manusia mulai menganut gayahidup
 - a. sederhana
 - b. tradisional
 - c. gotong royong
 - d. individualis
5. Keuntungan yang kita peroleh dengan kemajuan globalisasi dibidang komunikasi adalah
 - a. pakaian modern lebih menarik dikenakan
 - b. *handphone* memudahkan berkomunikasi jarak jauh
 - c. pesawat memudahkan orang untuk bepergian
 - d. traktor membantu petani membajak sawah

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD N Margoyasan
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IVB/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan :

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator

1. Menyebutkan pengertian globalisasi
2. Menyebutkan ciri-ciri globalisasi
3. Menyebutkan pengaruh positif globalisasi
4. Menyebutkan pengaruh negatif globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mendengar penjelasan dari guru, siswa dapat mendefinisikan globalisasi dengan benar.
2. Melalui tanya jawab, siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga ciri-ciri globalisasi dengan benar
3. Setelah guru memberikan contoh, siswa mampu menyebutkan sedikitnya tiga pengaruh positif dengan benar
4. Setelah guru memberikan contoh, siswa mampu menyebutkan sedikitnya tiga pengaruh negatif globalisasi dengan benar

E. Materi Ajar

1. Pengertian globalisasi
2. Ciri-ciri globalisasi
3. Pengaruh globalisasi

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan tanya jawab

G. Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam2. Guru memotivasi siswa untuk belajar3. Guru melakukan presensi4. Guru dan siswa menyiapkan kelengkapan belajar5. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai6. Guru memberikan apersepsi dengan memperlihatkan berita yang dimuat di koran	10 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">1. Guru menyampaikan materi mengenai globalisasi2. Guru menanyakan ciri-ciri globalisasi3. Guru menjelaskan pengaruh globalisasi4. Guru menanyakan pengaruh positif dan negatif globalisasi5. Siswa menyebutkan ciri-ciri globalisasi6. Siswa menyebutkan pengaruh positif globalisasi7. Siswa menyebutkan pengaruh negatif globalisasi8. Siswa mengerjakan LKS9. Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.	45 menit
3	Kegiatan Penutup <ol style="list-style-type: none">1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari2. Siswa melaksanakan evaluasi pembelajaran	15 menit

	3. Guru memeriksa hasil belajar siswa 4. Guru menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan salam	
--	---	--

H. Penilaian

Aspek, teknik, dan waktu penilaian

No	Aspek	Teknik penilaian	Waktu penilaian	keterangan
1	Keterampilan Intelektual	Observasi	Pada saat pembelajaran	Lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran
2	Pemahaman	tes	Akhir pembelajaran	Tes pilihan ganda

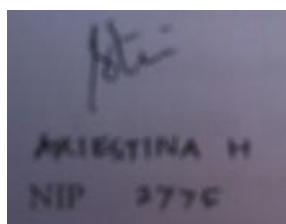
I.Sumber/Media Pembelajaran

Buku Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD

J. Media

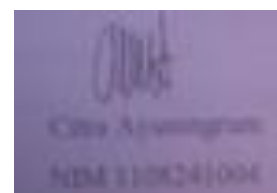
Koran berita

Guru Kelas



Yogyakarta,

Peneliti



SOAL EVALUASI

Apakah kamu tahu Globalisasi?

Saat ini disebut era globalisasi. Globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan. Apakah di sekitarmu ada handphone? Tentu ada bukan?

Bagaimana orang dapat berpergian ke luar negeri dengan cepat? Mereka dapat menggunakan pesawat. Globalisasi ditandai dengan berkembangnya teknologi baik informasi, komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat. Jarak antar negara pun menjadi tidak ada lagi. Kita bisa berkomunikasi dengan orang di luar negeri menggunakan internet. Oleh karena itu informasi menjadi cepat menyebar.

Globalisasi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu kita dapat memperoleh informasi dengan cepat tetapi hal itu juga berdampak negatif jika kita mencari informasi yang tidak benar.

Menurutmu Apa itu Globalisasi?

Sebutkan ciri-ciri globalisasi

Berikan tanda centang (✓) apakah hal itu termasuk keuntungan atau kerugian?

No	Hal	Keuntungan	Kerugian
1	Harga barang elektronik mahal		
2	Warung kopi makin jarang dinikmati		
3	Banyak pemuda pergi ke cafe		
4	Siswa mudah mencari informasi melalui internet		
5	Anak sekolah kecanduan game online		
6	Orang-orang mudah berpergian ke luar negeri		

7	Remaja mengkonsumsi narkoba		
8	Indonesia bisa mengekspor barang ke luar negeri		
9	Kita berkomunikasi menggunakan ponsel		
10	Tempe diekspor ke luar negeri		

Mencuri Karena Game Online

Bandung - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut seharian di warung internet (warnet) sembari memolototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samarannya, berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet.

Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012).

Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onderdil motor. "Tadinya mau dijual ke padagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi kriminal

Sumber: detik.com

Berikan pendapatmu tentang kasus di atas. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar? Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?

SOAL EVALUASI

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tandan silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Globalisasi di tandai dengan
 - a. adanya kemajuan di salah satu bidang kehidupan
 - b. berbagai kemajuan di semua bidang kehidupan
 - c. manusia mulai hidup bergotong royong
 - d. banyaknya orang yang peduli dengan orang lain
2. Berikut ini merupakan sarana untuk berkomunikasi yaitu....
 - a. pesawat
 - b. kapal
 - c. traktor
 - d. handphone (HP)
3. Salah satu ciri-ciri globalisasi yaitu manusia mulai menganut gaya hidup
 - a. individualis
 - b. tradisional
 - c. gotong royong
 - d. sederhana
4. Salah satu pengaruh baik globalisasi di bidang teknologi transportasi yaitu adanya.....
 - a. handphone yang praktis untuk berkomunikasi
 - b. pesawat yang dapat pergi ke luar negeri dengan cepat
 - c. traktor untuk membajak sawah
 - d. internet untuk mencari informasi

5. Salah satu dampak buruk globalisasi bagi kita yaitu

- a. bergaya hidup konsumtif
- b. membuat jarak terasa semakin dekat
- c. dimudahkan dalam berbagai bidang
- d. Ilmu Pengetahuan semakin berkembang

Penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumla h benar}}{5} \times 100$$

MATERI PEMBELAJARAN

Pengertian Globalisasi

Globalisasi merupakan bersatunya seluruh warga dunia tanpa mengenal batas dan waktu. Proses globalisasi tidak pernah berhenti. Sepanjang waktu mengalami perubahan yang sangat cepat. Setiap detik kita bisa berkomunikasi secara langsung dengan siapa pun dan dimana pun. Globalisasi adalah suatu proses dimana antar individu, antar kelompok dan antar anggota saling berinteraksi, bergantung, terkait dan mempengaruhi satu sama lain yang melintasi batas negara.

Ciri-ciri Globalisasi

Berikut ini beberapa ciri yang menandakan semakin berkembangnya globalisasi di dunia.

- a. Adanya sikap saling ketergantungan antara satu negara dengan negara lain terutama di bidang ekonomi.
- b. Meningkatnya masalah bersama, misalnya pada bidang lingkungan hidup.
- c. Berkembangnya barang-barang seperti telepon genggam, televisi satelit, dan internet menunjukkan bahwa komunikasi global terjadi demikian cepatnya.
- d. Peningkatan interaksi cultural (kebudayaan) melalui perkembangan media massa (terutama televisi, film, musik, berita, dan olahraga internasional). Saat ini, kita mendapatkan gagasan dan pengalaman baru mengenai hal hal tentang beranekaragamnya budaya, misalnya dalam hal pakaian dan makanan

Dampak Globalisasi

Dampak positif globalisasi:

- a. Mudahnya masyarakat memperoleh informasi
- b. Meningkatnya perekonomian masyarakat dalam suatu negara
- c. Meluasnya pasar untuk produk dalam negeri
- d. Mempermudah komunikasi dengan alat komunikasi yang canggih
- e. Membuka usaha dengan pihak luar negeri
- f. Menambah wawasan terhadap perkembangan dunia internasional

Dampak negatif globalisasi:

- a. Barang-barang luar negeri bebas masuk indonesia

- b. Melahirkan kesenjangan sosial yang tinggi
- c. Perilaku masyarakat cenderung individualis atau mementingkan diri sendiri
- d. Budaya konsumtif terhadap barang-barang yang tidak diperlukan
- e. Masuknya budaya asing yang tidak sesuai dengan budaya indonesia
- f. Munculnya sarana hiburan yang membuat malas
- g. Internet yang disalah gunakan.

Cara yang dapat dilakukan untuk mengatasi dampak negatif globalisasi adalah:

- a. Menyeleksi budaya asing yang masuk dan disesuaikan dengan budaya ketimuran
- b. Tidak meninggalkan nilai-nilai luhur bangsa
- c. Tetap mengikuti perkembangan informasi dan teknologi agar kita terus maju dan tidak ketinggalan
- d. Tidak asal memakai produk luar negeri apalagi jika produk tersebut bisa dihasilkan di dalam negeri.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD N Margoyasan
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IVB/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan :

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

- 4.1. Memberikan contoh sederhana pengaruh globalisasi di lingkungannya.

C. Indikator

1. Menyebutkan contoh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar
2. Menyebutkan keuntungan dan kerugian globalisasi yang terdapat di lingkungan sekitar
3. Menjelaskan cara menghadapi pengaruh globalisasi

D. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga contoh globalisasi yang terjadi di lingkungan sekitar mereka dengan benar
2. Melalui tanya jawab siswa dapat menyebutkan sedikitnya tiga keuntungan dan kerugian akibat globalisasi yang terdapat di lingkungan mereka dengan benar.
3. Setelah mendengarkan penjelasan dari guru siswa dapat menjelaskan cara yang tepat untuk menghadapi pengaruh buruk globalisasi

E. Materi Ajar

1. Contoh globalisasi
2. Cara menghadapi pengaruh buruk globalisasi

Selengkapnya dapat dilihat pada lampiran

F. Model Pembelajaran

Model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah, diskusi kelas dan tanya jawab

G. Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal <ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam dan mempersilakan siswa berdoa.2. Guru memotivasi siswa untuk belajar.3. Guru melakukan presensi.4. Guru dan siswa menyiapkan kelengkapan belajar.5. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.6. Guru memberikan apersepsi dengan menanyakan pelajaran yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.	5 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none">1. Guru menyebutkan contoh nyata globalisasi yang ada di lingkungan sekitar2. Guru menanyakan keuntungan dari adanya globalisasi di lingkungan siswa3. Guru menanyakan kerugian dari adanya globalisasi di lingkungan siswa4. Guru menanyakan cara menghadapi pengaruh buruk globalisasi5. Siswa menyebutkan contoh nyata globalisasi yang ada di lingkungan sekitar mereka6. Siswa menyebutkan keuntungan dari adanya globalisasi di lingkungan sekitar mereka7. Siswa menyebutkan kerugian dari adanya globalisasi di	20 menit

	lingkungan sekitar mereka 8. Siswa menjelaskan cara menghadapi pengaruh buruk globalisasi 9. Siswa mengerjakan LKS 10. Guru menanyakan apakah ada materi yang belum dipahami siswa.	
3	Kegiatan Penutup 1. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari. 2. Siswa mengerjakan evaluasi. 3. Guru memeriksa hasil belajar siswa. 4. Guru menutup pelajaran dengan memberikan motivasi dan salam.	15 menit

H. Aspek, teknik, dan waktu penilaian

No	Aspek	Teknik penilaian	Waktu penilaian	keterangan
1	Keterampilan Intelektual	Observasi	Pada saat pembelajaran	Lembar observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran
2	Pemahaman dan penalaran	Tes tertulis	Akhir pertemuan	Tes pilihan ganda dan esai

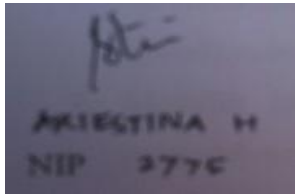
I.Sumber/Media Pembelajaran

Buku Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD

J. Media

Koran berita

Guru Kelas



Yogyakarta,

Peneliti



SOAL EVALUASI
PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS IV
MATERI GLOBALISASI

Nama :

Kelas :

No. Absen :

Kerjakan soal di bawah ini dengan memberi tandan silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang kalian anggap benar!

1. Adanya kemajuan di bidang teknologi informasi memberikan keuntungan bagi Indonesia, yaitu
 - a. memudahkan orang asing untuk mengambil sumber daya alam Indonesia yang melimpah ruah
 - b. orang di Indonesia dapat menyaksikan siaran pertandingan sepak bola dari Afrika Selatan melalui televisi
 - c. gaya berpakaian orang Indonesia semakin beraneka ragam dan modern karena melihat gaya berpakaian orang barat di televisi
 - d. orang dapat berpergian dengan mudah dan cepat.
-
2. Saat ini kemudahan mencari informasi sudah dapat dirasakan dengan adanya internet. Internet adalah
- a. kegiatan mengobrol di internet dengan cara saling berkirim pesan tertulis
- b. sarana kirim mengirim surat melalui internet
- c. rangkaian komputer yang saling berhubungan di seluruh dunia
- d. alat elektronik yang khusus digunakan untuk menghitung
-
3. Keuntungan yang diperoleh petani dengan adanya globalisasi yaitu
- a. pakaian modern lebih menarik dikenakan
- b. *handphon* memudahkan berkomunikasi
- c. pesawat memudahkan orang untuk bepergian
- d. traktor membantu petani membajak sawah

4. Kebiasaan orang barat yang memberikan pengaruh positif bagi bangsa Indonesia yaitu

- a. gaya hidup yang suka berhura-hura
- b. merayakan sesuatu dengan berpesta dan bersenang-senang
- c. disiplin dan mempunyai semangat kerja yang tinggi
- d. gemar mengonsumsi minuman keras dan obat-obatan

5. Sikap yang tepat untuk menghadapi globalisasi yaitu dengan

- a. giat belajar
- b. menghindari budaya asing
- c. menjelek-jelekkan budaya asing
- d. menolak globalisasi

Penilaian :

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{jumla h benar}}{5} \times 100$$

MATERI PEMBELAJARAN

Globalisasi di Sekitar Kita

Globalisasi di sekitar kita dapat dirasakan di berbagai bidang kehidupan. Pengaruh Globalisasi terhadap kehidupan sehari-hari menyebabkan perubahan antaralain:

a. Gaya hidup

Gaya hidup tradisional di zaman globalisasi ini sudah semakin berkurang dan bahkan cenderung untuk ditinggalkan oleh masyarakat sekarang ini. Masyarakat cenderung memilih menerapkan gaya hidup modern daripada gaya hidup tradisional. Alasan mengapa masyarakat memilih gaya hidup modern adalah karena semuanya serba mudah, cepat, dan ekonomis.

b. Makanan dan minuman

Makanan pokok bangsa Indonesia sebagian besar adalah nasi. Namun, ada juga yang berasal dari jagung maupun sagu. Dengan adanya globalisasi kebanyakan orang mulai cenderung beralih mengonsumsi makanan yang cepat saji.

c. Pakaian

Pakaian yang dipakai pada zaman dahulu dengan zaman sekarang berbeda. Pada era globalisasi pakaian menjadi trend dan mengikuti mode dunia.

d. Transportasi

Pada bidang transportasi kini banyak ditemui kendaraan-kendaraan canggih yang dapat mengantar orang untuk bepergian jauh bahkan keluar negeri dalam waktu yang tidak terlalu lama.

e. Komunikasi

Pada bidang komunikasi kini orang-orang tidak perlu bertatap muka untuk saling berbicara atau berkomunikasi. Telepon genggam memudahkan orang untuk berkomunikasi jarak jauh. Kini orang-orang di seluruh dunia dapat mengetahui peristiwa besar yang terjadi di suatu negara melalui televisi atau *internet*. Melalui *internet* informasi mudah didapat dengan cepat.

f. Nilai budaya

Nilai-nilai atau norma kebudayaan di masyarakat banyak dipengaruhi oleh norma kehidupan asing. Nilai masyarakat bergeser dari budaya timur ke budaya barat. Tidak hanya pengaruh negatif saja tetapi juga positif.

g. Tradisi

Tradisi atau adat adalah kebiasaan turun temurun yang masih dijalankan dalam masyarakat. Era globalisasi mempengaruhi tradisi terutama tradisi lama yang tidak dapat diterima oleh akal.

Sikap terhadap Globalisasi

Globalisasi berkembang sangat cepat, kita tidak bisa menolak adanya globalisasi. Apabila suatu bangsa menolak globalisasi maka bangsa tersebut akan semakin tertinggal dalam pergaulan antarbangsa di dunia dan menjadi bangsa yang terbelakang. Namun, sebagai bangsa yang baik kita tidak boleh menerima begitu saja segala hal yang datang dari luar. Kita harus lebih selektif dan kritis terhadap pengaruh budaya asing yang masuk ke Indonesia.

Pengaruh akibat globalisasi ada yang positif tetapi ada juga yang negatif.

Pengaruh positif yang telah disaring oleh Pancasila sehingga dapat kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan pengaruh negatif dari globalisasi yang tidak sesuai dengan nilai-nilai Pancasila tidak perlu kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari melainkan harus kita hindari agar tidak membawa pengaruh buruk bagi perkembangan bangsa Indonesia.

Berikut sikap-sikap yang harus dilakukan dalam menghadapi pengaruh globalisasi :

- a. Mampu menyaring informasi yang diterima
- b. Menghormati dan menghargai hak orang lain
- c. Memegang teguh norma-norma yang berlaku di masyarakat
- d. Mempertahankan budaya daerah dan menyaring budaya asing
- e. Meningkatkan ketaqwaan kepada Tuhan YME
- f. Mampu memanfaatkan berbagai pengaruh kemajuan dibidang teknologi maupun bidang lainnya dengan bijaksana.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah : SD N Margoyasan
Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Kelas/Semester : IV/II
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit (1 x pertemuan)
Pelaksanaan :

A. Standar Kompetensi

4. Menunjukkan sikap terhadap globalisasi di lingkungannya.

B. Kompetensi Dasar

4.3 Menentukan sikap terhadap pengaruh globalisasi yang terjadi di lingkungannya.

C. Indikator

- a. Siswa dapat mengidentifikasi sikap yang baik dan tidak baik dalam menghadapi pengaruh globalisasi di lingkungan.
- b. Siswa dapat menyebutkan contoh sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan.
- c. Siswa dapat menunjukkan sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi di lingkungan.

D. Tujuan Pembelajaran

- a. Melalui tanya jawab siswa dapat mengidentifikasi sikap dalam menghadapi pengaruh globalisasi di lingkungan dengan benar.
- b. Melalui penugasan siswa dapat menunjukkan sikap terhadap pengaruh globalisasi di lingkungan dengan benar.

E. Materi

Sikap menghadapi Globalisasi

F. Metode Pembelajaran

Metode Pembelajaran Ceramah, tanya jawab, Penugasan.

G. Langkah-Langkah Pembelajaran

No	Kegiatan pembelajaran	Alokasi waktu
1	Kegiatan Awal 7. Guru mengucapkan salam dan mempersilakan siswa berdoa. 8. Guru memotivasi siswa untuk belajar. 9. Guru melakukan presensi. 10. Guru dan siswa menyiapkan kelengkapan belajar. 11. Menginformasikan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai.	10 menit
2	Kegiatan Inti 1. Guru menjelaskan tentang sikap-sikap menghadapi globalisasi 2. Guru bertanya kepada siswa tentang masalah globalisasi disekitarnya dan sikap seperti apa yang harus dilakukan 3. Guru dan siswa bertanya jawab tentang sikap dalam menghadapi globalisasi 4. Siswa mengerjakan soal evaluasi 5. Guru dan siswa membahas soal evaluasi bersama-sama 6. Siswa bertanya tentang materi yang belum jelas	50 menit
3	Kegiatan penutup 1. Guru bersama siswa merangkum materi yang telah dipelajari 2. Siswa memimpin doa penutup 3. Salam penutup Salam penutup	10 menit

H. Sumber dan Media Pembelajaran

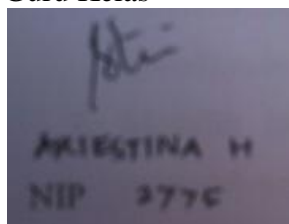
Sumber: buku paket Pendidikan Kewarganegaraan kelas 4

I. Penilaian

Aspek, teknik, dan waktu penilaian

No	Aspek	Teknik penilaian	Waktu penilaian	keterangan
1	Pemahaman dan penalaran	Tes tertulis	Akhir pertemuan	Tes pilihan ganda

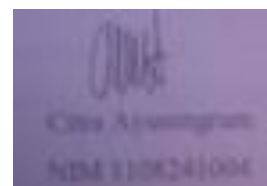
Guru Kelas



ARIESTINA H
NIP 2776

Yogyakarta,

Peneliti



Citra Anunggrah
NIM 2106241006

MATERI PEMBELAJARAN

Ada beberapa sikap yang harus dimiliki oleh kita sebagai bangsa yang bermartabat dan memiliki jati diri yang luhur, di antaranya sebagai berikut :

1. Mempertebal keimanan dan meningkatkan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
2. Ikut berperan dalam kegiatan organisasi keagamaan dalam mengatasi perubahan.
3. Belajar dengan giat untuk menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar dapat berperan maksimal dalam menjalani era globalisasi.
4. Mencintai dan menggunakan produk dalam negeri.
5. Mencintai kebudayaan bangsa sendiri dari pada kebudayaan asing.
6. Melestarikan budaya bangsa dengan mempelajari dan menguasai kebudayaan tersebut, baik seni maupun adat istiadatnya
7. Memilih informasi dan hiburan dengan selektif agar menjaga dari pengaruh negatif.
8. Menjauhi kebiasaan buruk gaya hidup dunia barat yang bertentangan nilai dan norma yang berlaku, seperti meminum minuman keras, menggunakan narkoba dan obat-obatan terlarang, dan pergaulan bebas.

Globalisasi sangat erat dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, agar tidak berdampak buruk terhadap perubahan nilai dan perilaku. Adapun perilaku tersebut, antara lain sebagai berikut.

1. Terbuka terhadap inovasi dan perubahan.
2. Berorientasi pada masa depan daripada masa lampau.
3. Dapat memanfaatkan iptek.
4. Menghargai jenis pekerjaan sesuai dengan prestasi.
5. Menghargai dan menghormati hak-hak asasi manusia.

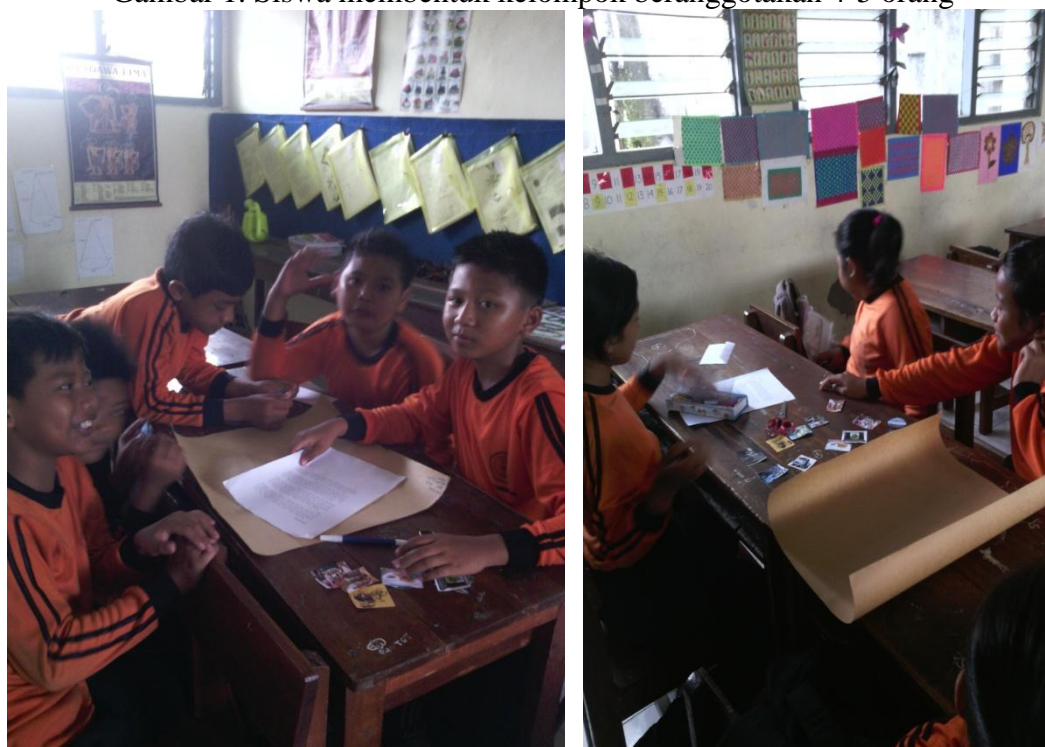
SOAL EVALUASI

1. Sikap yang tepat untuk menghadapi globalisasi yaitu dengan
 - a. giat belajar
 - b. menghindari budaya asing
 - c. menjelek-jelekkan budaya asing
 - d. menolak globalisasi
2. Salah satu sikap budaya asing yang patut kita contoh yaitu..
 - a. narkoba
 - b. disiplin waktu
 - c. pergaulan bebas
 - d. minuman keras
3. contoh nyata agar kita tidak terkena arus global yaitu ...
 - a. Memberi produk dalam negeri
 - b. lebih senang barang impor
 - c. membeli makanan dari luar negeri
 - d. lupa dengan bahasa indonesia
4. Salah satu ciri-ciri globalisasi yaitu manusia mulai menganut gaya hidup
 - a. sederhana
 - b. tradisional
 - c. gotong royong
 - d. individualis
5. Keuntungan yang kita peroleh dengan kemajuan globalisasi dibidang komunikasi adalah...
 - a. pakaian modern lebih menarik dikenakan
 - b. *handphone* memudahkan berkomunikasi jarak jauh
 - c. pesawat memudahkan orang untuk bepergian
 - d. traktor membantu petani membajak sawah

LAMPIRAN 3 Pembelajaran Kelompok Eksperimen



Gambar 1. Siswa membentuk kelompok beranggotakan 4-5 orang



Gambar 2. Siswa mendiskusikan masalah di dalam kelompok



Gambar 3. Siswa membuat hasil diskusi berupa mading atau laporan



Gambar 4. Hasil diskusi kelompok dan mempresentasikan hasil kerja di depan kelas

LAMPIRAN 4 Pembelajaran Kelompok Kontrol



Gambar 1. Guru melakukan pembelajaran di kelas kontrol



Gambar 2. Pembelajaran menggunakan metode ceramah, tanya jawab

Lembar Pengamatan Keterampilan Intelektual Siswa

No	Deskriptor	No absen siswa :				No absen siswa :				No absen siswa :				No absen siswa :				No absen siswa :				No absen siswa :			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Siswa mengetahui masalah-masalah globalisasi yang ada di lingkungan seperti tentang perkembangan teknologi, gaya hidup, kebudayaan dan lain-lain																								
2	Siswa menjelaskan salah satu masalah globalisasi yang ada disekitarnya																								
3	Siswa mampu memberikan analisis terhadap masalah globalisasi yang ada disekitarnya																								
4	Siswa melalui berpendapat mampu memberikan solusi dari masalah globalisasi yang terjadi dilingkungan																								
5	Siswa mampu mempertahankan																								

			benar
	3	Baik	- Siswa berpendapat berdasarkan solusi yang telah didapat
	4	Sangat baik	- Siswa mau berbicara dan mempresentasikan hasil kerja
5	1	Kurang	- Siswa tidak memberikan pendapatnya
	2	Cukup	- Siswa mendapat kriteria cukup jika siswa memenuhi 1 indikator saja
	3	Baik	- Siswa mendapat kriteria baik jika siswa memenuhi 2 indikator saja
	4	Sangat baik	Siswa mendapat kriteria sangat baik jika memenuhi 3 indikator berikut: - Siswa saling menghargai pendapat temannya - Siswa mempertahankan pendapatnya walaupun berbeda dengan temannya - Siswa mau menerima pendapat yang benar

Yogyakarta, Mei 2015

Observer

LEMBAR PENGAMATAN GURU

Sekolah : SD N Margoyasan
 Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)
 Kelas/Semester : IVA /2 (Eksperimen)
 Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian:

Berilah tanda cek (√) pada kolom sesuai keadaan aspek yang diamati

No	Aspek yang diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Observasi pada masalah		
	a. Guru menyampaikan masalah		
	b. Guru memotivasi siswa pada masalah		
2	Pengorganisasian siswa untuk belajar		
	a. Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, beranggotakan 4-5 siswa		
	b. Guru membantu siswa untuk mengidentifikasi masalah		
	c. Guru membimbing siswa memecahkan masalah		
3	Penyelidikan secara individu atau kelompok		
	a. Guru membimbing siswa untuk bertukar pendapat dalam penyelidikan		
	b. Guru membimbing jalannya diskusi		
4	Mengembangkan dan menyajikan hasil kerja		
	a. Guru membimbing siswa mempresentasikan hasil kerja bersama kelompok		
	b. Guru menjadi fasilitator ketika presentasi berlangsung		
	c. Guru memotivasi siswa untuk aktif dalam diskusi		

5	Menganalisa dan mengevaluasi proses pemecahan masalah a. Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari		
	b. Guru memberikan evaluasi		

Sleman, Mei 2015

Observer,

**Lampiran 7. Hasil Perhitungan Rata-Rata Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*
Kelompok Eksperimen**

SKOR PRE-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

NO	RESPONDEN	BUTIR NOMOR					SKOR TOTAL	RERATA
		1	2	3	4	5		
1	FD	2	1	1	1	1	6	1,2
2	AAS	2	1	2	2	2	9	1,8
3	HS	2	1	3	2	1	9	1,8
4	IS	3	2	1	1	1	8	1,6
5	IGDP	4	2	2	1	3	12	2,4
6	NN	4	3	1	2	1	11	2,2
7	OR	3	2	2	4	2	13	2,6
8	RTW	2	3	2	1	3	11	2,2
9	ACP	4	3	3	2	3	15	3
10	CK	4	3	3	2	2	14	2,8
11	SZ	3	2	1	4	2	12	2,4
12	NP	4	2	2	1	2	11	2,2
13	RPP	3	4	2	1	2	12	2,4
14	RD	3	2	2	2	2	11	2,2
15	TRP	3	2	2	1	1	9	1,8
16	YDS	2	1	2	2	1	8	1,6
17	VAS	4	3	1	2	2	12	2,4
JUMLAH							183	36,6
RATA-RATA TOTAL							10,76	2,15

SKOR POST-TEST KELOMPOK EKSPERIMEN

No	SISWA	BUTIR NOMOR					SKOR TOTAL	RERATA
		1	2	3	4	5		
1	FD	3	2	2	3	4	14	2,8
2	AAS	3	4	3	4	4	18	3,6
3	HS	4	3	3	3	3	16	3,2
4	IS	4	3	4	2	3	16	3,2
5	IGDP	4	3	3	2	3	15	3
6	NN	3	3	3	4	3	16	3,2
7	OR	3	4	4	4	4	19	3,8
8	RTW	3	3	3	3	2	14	2,8
9	ACP	3	3	3	2	2	13	2,6
10	CK	3	3	3	2	4	15	3
11	SZ	4	3	4	4	3	18	3,6
12	NP	4	3	4	3	3	17	3,4
13	RPP	4	4	3	3	4	18	3,6
14	RD	4	3	3	2	2	14	2,8
15	TRP	3	3	4	4	4	18	3,6
16	YDS	3	4	4	2	2	15	3
17	VAS	4	4	3	2	3	16	3,2
JUMLAH							272	54,4
RERATA							16	3,4

**Lampiran 7. Hasil Perhitungan Rata-Rata Skor *Pre-Test* dan *Post-Test*
Kelompok Kontrol**

SKOR PRE-TEST KELOMPOK KONTROL

NO	RESPONDEN	BUTIR NOMOR					SKOR TOTAL	RERATA
		1	2	3	4	5		
1	IKS	2	2	1	1	1	7	1,4
2	SSA	2	2	1	3	3	11	2,2
3	DN	1	2	3	2	1	9	1,8
4	GF	2	2	1	3	3	11	2,2
5	JV	2	2	3	2	2	11	2,2
6	NH	3	3	2	1	3	12	2,4
7	RAP	1	2	2	1	2	8	1,6
8	RK	3	2	3	2	3	13	2,6
9	WN	3	2	2	3	2	12	2,4
10	AIF	1	2	2	2	3	10	2
11	AD	2	2	1	1	2	8	1,6
12	APK	3	2	3	2	3	13	2,6
13	MANAA	2	3	3	2	2	12	2,4
14	PR	3	2	2	3	2	12	2,4
15	PNMA	2	3	2	2	2	11	2,2
16	ARF	3	2	3	1	2	11	2,2
JUMLAH							171	34,2
RATA-RATA TOTAL							10,69	2,14

SKOR POST-TEST KELOMPOK KONTROL

No	SISWA	BUTIR NOMOR					SKOR TOTAL	RERATA
		1	2	3	4	5		
1	IKS	4	3	3	3	3	16	3,2
2	SSA	3	3	3	2	3	14	2,8
3	DN	3	3	3	2	3	14	2,8
4	GF	3	2	3	3	3	14	2,8
5	JV	4	3	3	2	3	15	3
6	NH	3	3	3	2	2	13	2,6
7	RAP	4	3	3	2	3	15	3
8	RK	4	4	4	3	3	18	3,6
9	WN	4	3	3	2	2	14	2,8
10	AIF	4	3	3	4	3	17	3,4
11	AD	3	3	2	2	2	12	2,4
12	APK	3	3	3	2	2	13	2,6
13	MANAA	3	3	2	2	3	13	2,6
14	PR	4	3	2	2	3	14	2,8
15	PNMA	3	3	2	3	4	15	3
16	ARF	4	4	3	2	4	17	3,4
JUMLAH							234	46,8
RERATA							14,63	2,93

SURAT-SURAT



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH TIMUR
SEKOLAH DASAR NEGERI MARGOYASAN
Jl. Tamansiswa No 4 Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421 / 082

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : JUMIYO, S. Pd
NIP : 19590512 197803 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Margoyasan UPT Yogyakarta Wilayah Timur

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Citra Ayuningrum
NIM : 11108241004

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Margoyasan dengan judul "Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Intelektual Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas IV SD Negeri Margoyasan" pada tanggal 5 Mei 2015 sampai 4 Juni 2015.

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Juli 2015

Kepala Sekolah

Jumiyo, S. Pd
NIP. 19590512 197803 1 003





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jl. Colombo No.1, Yogyakarta 55281, Telp./Fax.(0274) 540611;

Dekan Telp. (0274) 520094 Telp.(0274) 586168 Psw. 417

E-mail: humas_fip@uny.ac.id Home Page: <http://fip.uny.ac.id>



Certificate No. 1832/03827

Notor : 2568 / UN 34.11/ PL / 2015

10 April 2015

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Margoyasan
Jl. Tamansiswa Yogyakarta

Bersama ini kami beritahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Program Studi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta mahasiswa sbb :

Nama : Citra Ayuningrum
NIM : 11108241004
Semester/Jurusan/Prodi : VIII/ PPSD / PGSD
No. Hp : 085725723772

Diwajibkan melaksanakan kegiatan observasi/pencarian data tentang **Pembelajaran PKN di Kelas IV** untuk memenuhi tugas mata kuliah: **Skripsi** dengan dosen pembimbing : **Faturrohman, M.Pd. dan Unik Ambarwati, M.Pd** Sehubungan dengan itu perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut untuk melaksanakan kegiatan observasi/pencarian data pada instansi/lembaga yang Bapak/Ibu pimpin.
Atas perhatian dan kerjasama yang baik serta terkabulnya permohonan ini kami ucapkan terima kasih.



Dra. Trina Wahjuni

NIP 19690602 199403 2 002

Tembusan :
Ketua Jurusan PPSD



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Karangasem, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hening, Fax (0274) 583611; Depan Telp. (0274) 523094
Telp. (0274) 586168 Psw. 1221, 222, 323, 283, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 902, 911, 917



Dedikasi No. GSC 00697

No. : 3548 /UN34.11/PL/2015
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

12 Mei 2015

Yth. Walikota Yogyakarta
Cq. Ka. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
Jl. Kenari No.56 Yogyakarta Kode Pos 55165
Telp. (0274) 555241 Fax. (0274) 555241
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pa Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Citra Ayuningrum
NIM : 11108241004
Prodi/Jurusan : PGSD/PPSD
Alamat : Kayen wedomartani ngemplak sleman yogyakarta RT 04 RW 41

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : SD N Margoyasan
Subyek : Siswa kelas IV SD
Objek : keterampilan intelektual pada mata pelajaran PKn
Waktu : Mei-Juli 2015
Judul : pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Intelektual Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di kelas IV SD Margoyasan

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih



Dr. Haryanto, M.Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kalang TU
5. Kasubag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1864

3305/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Nomor : 3248/UN34.11/PL/2015 Tanggal : 12 Mei 2015

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izir Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggara Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : CITRA AYUNINGRUM
No. Mhs/ NIM : 11108241004
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Penanggungjawab : Fathurrohman, S.Pd., M.Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KETRAMPILAN INTELEKTUAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PKN DI KELAS IV SD N MARGOYASAN

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 18 Mei 2015 s/d 18 Agustus 2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

CITRA AYUNINGRUM

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 19-5-2015

Ah. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Drs. HARDONO

NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SD Negeri Margoyasan Yogyakarta
4. Dekan Fak. Ilmu Pendidikan - UNY

Evaluasi Siswa

95

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama : Rama Tuhra P

Nomer : 13

Kelas : IV A

Apakah kamu tahu Globalisasi?

Saat ini disebut era globalisasi. Globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan. Apakah di sekitarmu ada handphone? Tentu ada bukan?

Bagaimana orang dapat berpergian ke luar negeri dengan cepat? Mereka dapat menggunakan pesawat. Globalisasi ditandai dengan berkembangnya teknologi baik informasi, komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat. Jarak antar negara pun menjadi tidak ada lagi. Kita bisa berkomunikasi dengan orang di luar negeri menggunakan internet. Oleh karena itu informasi menjadi cepat menyebar.

Globalisasi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu kita dapat memperoleh informasi dengan cepat tetapi hal itu juga berdampak negatif jika kita mencari informasi yang tidak benar.

Menurutmu Apa itu Globalisasi? Perubahan yang cepat dan globalisasi bidang kehidupan dan membuat kemajuan

Sebutkan ciri-ciri globalisasi

1. kemajuan teknologi dan sains
2. kemajuan budaya asing
3. budaya asing yang berkembang pesat

Berikan tanda centang (✓) apakah hal itu termasuk keuntungan atau kerugian?

No	Hal	Keuntungan	Kerugian
1	Harga barang elektronik mahal		✓
2	Warung kopi makin jarang dinikmati		✓
3	Banyak pemuda pergi ke cafe		✓

4	Siswa mudah mencari informasi melalui internet	✓	
5	Anak sekolah kecanduan game online		✓
6	Orang-orang mudah berpergian ke luar negeri		✓
7	Remaja mengkonsumsi narkoba		✓
8	Indonesia bisa mengekspor barang ke luar negeri	✓	
9	Kita berkomunikasi menggunakan ponsel	✓	
10	Tempe diekspor ke luar negeri	✓	

Mencuri Karena Game Online

Bandung - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut seharian di warung internet (warnet) sembari memotototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samaraninya, berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet.

Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Saritem, Senin (21/1/2012).

Dogol berperawakan mungil ini berniat mempreteli satu persatu onderdil motor. "Tadinya mau dijual ke pedagang loak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi kriminal.

Sumber: detik.com

Berikan pendapatmu tentang kasus di atas. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar? Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?

4
Tentu benar karena bisa merusak kesehatan juga. Menurut saya Dogol ini adalah remaja yang sudah tidak bisa diarahkan oleh polisi karena sudah punya motor sendiri.

86

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama : intan Kartika Sari A

Nomer: 021

Kelas : 4B

Apakah kamu tahu Globalisasi?

Saat ini disebut era globalisasi. Globalisasi adalah perubahan yang cepat pada berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan. Apakah di sekitarmu ada handphone? Tentu ada bukan?

Bagaimana orang dapat berpergian ke luar negeri dengan cepat? Mereka dapat menggunakan pesawat. Globalisasi ditandai dengan berkembangnya teknologi baik informasi, komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat. Jarak antar negara pun menjadi tidak ada lagi. Kita bisa berkomunikasi dengan orang di luar negeri menggunakan internet. Oleh karena itu informasi menjadi cepat menyebar.

Globalisasi mempunyai pengaruh positif dan negatif. Pengaruh positif yaitu kita dapat memperoleh informasi dengan cepat tetapi hal itu juga berdampak negatif jika kita mencari informasi yang tidak benar.

Menurutmu Apa itu Globalisasi? Perubahan yang cepat Pada Berbagai bidang kehidupan dan membuat kemajuan

Sebutkan ciri-ciri globalisasi

berkembangnya teknologi baik informasi & komunikasi maupun transportasi dengan sangat cepat.

Berikan tanda centang (✓) apakah hal itu termasuk keuntungan atau kerugian?

No	Hal	Keuntungan	Kerugian
1	Harga barang elektronik mahal		✓
2	Warung kopi makin jarang dinikmati		✓
3	Banyak pemuda pergi ke cafe	✓	

4	Siswa mudah mencari informasi melalui internet	✓	
5	Anak sekolah kecanduan game online	✓	
6	Orang-orang mudah berpergian ke luar negeri	✓	
7	Remaja mengkonsumsi narkoba		✓
8	Indonesia bisa mengekspor barang ke luar negeri	✓	
9	Kita berkomunikasi menggunakan ponsel	✓	
10	Tempe diekspor ke luar negeri	✓	

Mencuri Karena Game Online

Bandung - Bocah laki-laki putus sekolah ini bisa larut seharian di warung internet (warnet) sembari memolototi layar monitor komputer. Dogol (15), nama samaraninya, berprinsip pantang pulang sebelum menuntaskan permainan game online. Sudah tak terhitung berapa kali ia bolak balik warnet.

Kebiasaan memainkan game online berdampak buruk terhadap perilaku Dogol. Ia terjerat hukum lantaran bertindak kriminal. Tak punya uang untuk main game online, Dogol nekat mencuri sepeda motor. Kasus kejahatan anak di bawah umur itu ditangani Polsek Andir. "Saya sudah kecanduan game online. Sering main dari pagi sampai pagi lagi, hanya Rp 50 ribu ngeluarin uang. Tadinya uang hasil mencuri buat main game online," kisah Dogol saat ditemui di Mapolsek Andir, Jalan Satelem, Senin (21/1/2012).

Dogol berperawakan mungil ini berniat mengpreteli satu persatu oenderdil motor. "Tadinya mau dijual ke pedagang leak," ungkap bocah yang mengenyam pendidikan tingkat Sekolah Dasar (SD) hingga kelas tiga ini, yang mengaku menyesal lantaran beraksi kriminal

Sumber: detik.com

Berikan pendapatmu tentang kasus di atas. Apakah yang dilakukan Dogol itu benar? Bagaimanakah seharusnya sikap Dogol?

tidak benar karena Dogol mencuri sepeda motor untuk bermain game online.

baik, tidak mencuri sepeda motor dan tidak bermain game online, dan jangan menghamburkan uangnya untuk bermain game online.